动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！

二次元狂热

TWO DIMENSIONS MGNIG

105

叶月

光盘定价 25

本手册及附属礼品为非卖品 随光盘赠送 不得单独出售

封面故事

MagicXiang作品

1 更高质量更加还原！第十七弹6张
人气舰娘图鉴卡补充包



4GB DVD光盘

2 NEWGAME！！主题
道林纸笔记本

3 『fate / kaleid liner prisma illya』海报
『NEW GAME !!』海报
『princess principal』海报
『狂赌之渊』海报

4 绊爱酱纸模

美妙的夜晚，来与吸血姬共度~
——专访半次元人气coser 白瞳

全世界萝莉控之友
黑星红白的故事·后篇·上

商业动画还是同人动画的模糊境界线
东方同人动画面面观——传统动画

舰攻煎包，营养健康
赤城食谱——『舰队收藏』舰载机篇4

夏天的味道就是恋爱的酸臭味？
『埃罗芒阿老师』与『月色太美』的圣地巡礼杂谈

潘多拉魔盒中的阿尼玛
"冷门""强势"的"重口"新作『Chrono Box』

第一话最速狗粮与第二话最速翻车传说
少子化的日本与『恋爱禁止的世界』

四月番最强黑马！平凡中引发共鸣
不一样的最美——深度解析『月色真美』
为何如此大受欢迎

2016 GALGAME YEARBOOKS 年鉴

· 业界年度记事与全年市场回顾 · 10余部话题作点评与推荐
· 3部游戏作品剧情赏析与评论 · 收录超过130部作品的全年新作图鉴





本期封面封底作者：MagicXiang

二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行：稗田
编辑：如月千华、小黑
实习编辑：罗德
美术：塔里、三白

微博：http://weibo.com/2dmania
稗田：http://weibo.com/vonglaz
如月千华：http://weibo.com/kidhisame
小黑：http://weibo.com/u/1841529455
信箱：jediliao@163.com
2dmacg@sina.com
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索“二次元狂热”

二次元狂热 版权相关声明

稿件文责自负，**严禁一稿多投**：作者必须保证所投稿件不得侵犯他人的著作权和版权，由此引起的纠纷责任由作者本人承担；稿件一经发现有抄袭或一稿多投（全文以及段落），除扣发应得稿酬外，作者向本手册所投稿件三个月内不再采用。

转载声明：本手册刊登的所有内容（原创同人作品宣传以及有特别约定的内容除外），任何商业组织未经《二次元狂热》许可，不得转载、出版和使用。

其他声明：凡本手册转载作品时未能联系到原作者的，敬希望作者见手册后及时与《二次元狂热》联络，以便奉寄或稿酬。

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力～


首席网络合作媒体

sina 新浪动漫

合作同人社团







*标◎的内容收录在光盘中
请对照观看




欢迎光临二次元狂热官方旗舰店
选购“二次元狂热出品”产品

河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@163.com
或 2dmacg@sina.com（不用按格式填也可以哟~）
2，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，
给我们留言



明明从新番到手游的各种活动都充满了被格外特化了的暑假氛围，但是河蟹子却沉迷于空调房。

视频站开始退二次元化，说到底御宅是个人行为和感受定义的，而不是在哪儿，不是进入御宅化的地点而二次元化，是御宅自然集结的地方就会渐渐二次元化。就像秋叶原原本只是电器街一样。



106 封面封底作者：三十一十三 出自：fate 个人本

［寄语选登］

袁浩　男　学生　重庆市

这是我的第一次回函，而且回函的有点晚，请多多包涵，我从 90 期才开始关注 2DM，之前一直想找一本好一点的二次元杂志，一直都没有找到，直到我遇到了 2DM，我很感谢你们的努力，让 2DM 一直坚持下去，最后我想问一下关于 2DM 上推荐的游戏，是不是都有汉化，而且网上有卖吗，还是之有实体卖的，本人还是个萌新，一部都还没用玩过，所以想请教一下 2DM 的各位大神。

：不都是有汉化哟，网购的话有部分开始在 getchu、Dlsite 和 DMM 之类的平台上开始销售数字版了，不过 11 区那边主要还是实体带各种特典贩卖。另外，现在也有部分厂商开始在 steam 卖全年龄版。

苦逼上班的轮桑　男　就业中

第一次写回函，emmmmmmmmm，说实话刚毕业没有想象的那么美好，真是超级累啊，不过在工作之余看看番什么的还是很好的，同时也过的相当充实，跟上学的感觉是真的不太一样。

：自己挣钱之后就可以自由买塑料小人和小说漫画游戏了！但是失去了玩的时间 OTL。

［官方网店将不定期开展『满就送』活动］

看到右页的抱枕宣传是不是很心动呢？关注我们的官方微博的『买满 200 元直接送抱枕套』活动信息，就可以有机会免费获得由「绝对萌域」或「尚萌」提供的等身 2WT 高质量精美原创图案抱枕套！数量有限，手快有，手慢无！



二次元狂热周边购买

［编辑部安利屋］

『魔王のかわいいヤマダはよいこ』
（魔王的可爱乖宝山田君）
作者：きあま紀一



电击大王 8 月号最新开始的连载，虽然目前仅有一话，虽然依旧是现在已经落入俗套的上班族主角莫名其妙穿越异世界套路，但是比起庸俗的用现代科技去拯救少女或者世界，本作着眼点却是长生种寿命差异和表现这样细节的问题，可以说是穿越界的一股清流了。相信只要不落入穿越俗套，就有足够的发展潜力。另外最重要的是作者笔下的萝莉相当可爱！



稗田

［回函抽奖活动］



锵锵！本期由加班的河蟹子抽出的中奖者为 袁浩 同学，恭喜！请回复我们的邮箱以便及时寄出奖品~下期的奖品为由 E2046 提供的“舰队收藏~岛风”PVC 手办，老样子将您对本刊的意见和感想，或者想对河蟹子说的话发送到本页上方的联系邮箱，便有机会获得奖品手办哦！（请希望参加抽奖的读者写下真实姓名、地址和联系方式）

也欢迎大家通过以下方式与我们互动哦~
QQ 群：234680289
微博：http://weibo.com/2dmania
微信公众号：二次元狂热

某淡圈拼命的拉拉人 男 学生

又一次写回函，心情很复杂。。马上就要进入高三复习模式了，不知道还能不能见到2DM，应该生活中只剩学习了 orz 感谢多年来的陪伴，也希望2DM和二次元世界能越来越好！！

PS: 说一句无关紧要的，μ' sic forever!! 这一年多都活在梦里。。

：偶像都有毕业的时刻，就算是二次元偶像，也要遵循这个规律……

X 命一生 男 宇宙人

曾经有好几个基友拿出农药要带我一起去二次元，都被我婉拒了。我如果离开了三次元，那 TM 下一季 newgame 就看不到了，血亏！

：记得拉你朋友一把啊！（还是说王者农药那个农药？？

莪娶妳 ♂ 高中生 四川 绵阳

贵刊依旧做得很棒啊，每一次拜读里面的文章，都感觉十分出色。

我觉得动画和黄油的关系就好像孪生兄弟，许多作品都找得到他们俩的联系。

在我所知或所混的小团伙中，往往真正热爱动画的了解动画的都是黄油大佬，

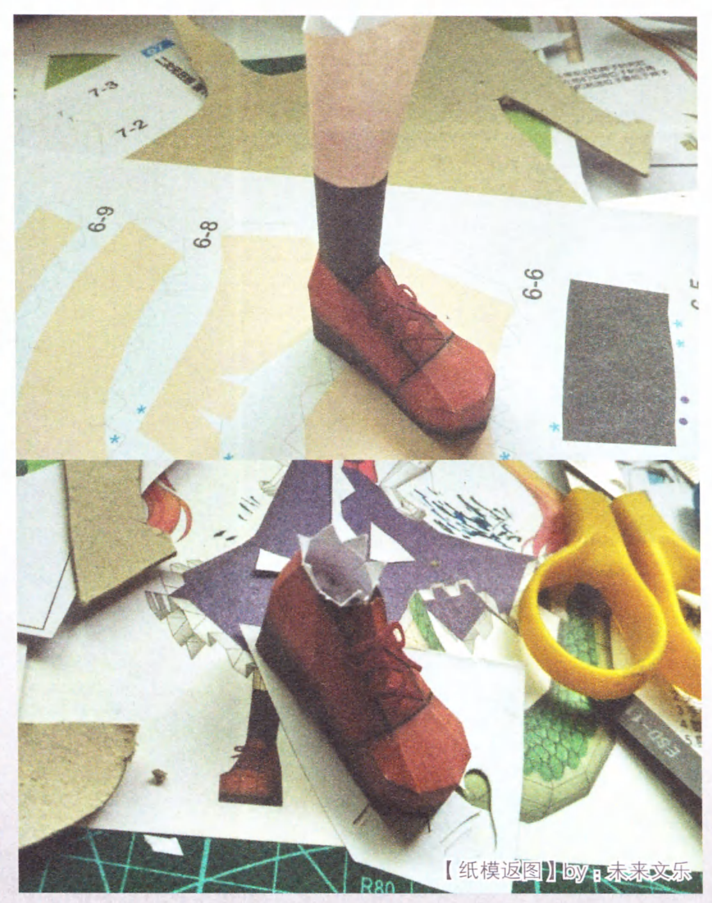
所以贵刊最令我佩服或喜爱的地方就在于把黄油介绍和动画介绍安排在了一本书中，

在加上近乎于完美的解析，真让人欲罢不能。但河蟹子，这些大佬一般都 gay 里 gay 气的，真希望你也是带把少女，天天玩 gaygame。

：遥想当年介绍女装山脉的时代……







【纸模返图】by：未来文乐

宅收藏

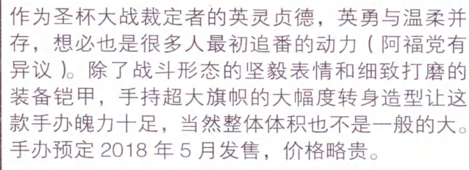






『Fate/Apocrypha』贞德 1/8 手办

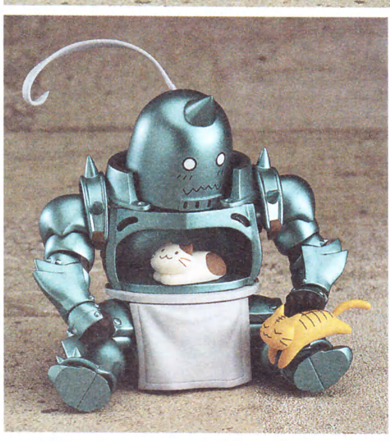
出品：MaxFactory　价格：18333 日



作为圣杯大战裁定者的英灵贞德，英勇与温柔并存，想必也是很多人最初追番的动力（阿福党有异议）。除了战斗形态的坚毅表情和细致打磨的装备铠甲，手持超大旗帜的大幅度转身造型让这款手办魄力十足，当然整体体积也不是一般的大。手办预定 2018 年 5 月发售，价格略贵。







『钢之炼金术师』艾力克兄弟黏土

出品：GoodSmile　价格：4444/5093 日元

令人怀念的经典作品『钢之炼金术师』推出了全新的黏土还是会让人兴奋一下的。本来就是豆丁的爱德华做成黏土是不是和正常比例区别不大（笑）弟弟阿尔冯斯倒是瞬间可爱了好多。阿尔的本体不但做了金属质感的涂装，去掉头部还能看到内部的“血印”，且胸口可以打开。除了附带额外的圆滚滚头部，阿尔的配件还包含两只可爱的猫咪，可以放进的盔甲还原原作里的模样。当然身高也比普通黏土高大一点。两款黏土 2018 年 1 月发售，同时还有罗伊上校在制作中。



『精灵宝可梦』系列首饰

出品：U-Treasure　价格：3 ~ 21 万日元

日本珠宝品牌 U-TREASURE 去年推出过皮卡丘主题的纯金戒指，今年他们再接再厉继续推出了新的宝可梦首饰。这次的首饰为结婚戒指和项链，戒指包括伊布、太阳 & 月亮伊布两套，项链有耿鬼和伊布两款（伊布是亲儿子）。每款都分铂金、黄金和银制 3 种，可根据预算选择适合的材质。如果情侣双方都是宝可梦迷的话还真是不错的礼物。



索尼克同款超音速鞋

出品：ANIPPON.　价格：6500 日元

和那只超音速奔跑的刺猬同款的跑鞋，虽然穿上你也跑不了那么快——好吧它甚至不是一双跑鞋。总之是以索尼克为原型设计的一款鞋子，看起来只有穿一身蓝色衣服才好搭配了。不过以关卡为原型设计的鞋盒倒是非常有趣。



『幽游白书』音乐收纳盒

出品：エムズ　价格：4200 日元

撇开富樫义博如今的常年懒惰不谈，早年的『幽游白书』不得不说是一部有始有终且不拖沓的良心作品。而今年是幽白诞生的 25 周年，官方甚至意外设立了周年纪念官网，但目前除了一张新图和一些纪念周边外并没有什么新消息，期待着动画新作或者重制的观众可能也只会白白兴奋一场。这款商品是幽白纪念主题，附带动画 OP 曲『微笑的爆弹』的八音盒置物小箱，也许是会让新粉丝听了沉默，老粉丝听了流泪的一款周边…









『美少女战士』2018 年日程簿

出品：サンスター　价格：3942 日元　官方预定链接：http://p-bandai.jp/item/item-1000116365/

在这个手机万能的时代，11 区很多人仍然有随身携带日程簿的习惯，一本好看的日程簿不但能清晰每日的行程还能让你每次打开时都有个好的心情。两款以『美少女战士』为主题设计的新版豪华日程簿，皮制外套烫金图案雕刻压纹，怀旧款内页满满是经典动画图，白金款气质高贵如公主般优雅。可惜的是页脚没有像从前的款式一样做成翻页动画，但是豪华度比旧款高了不少。

■ 文/windchaos ■ 责编 / 稗田 ■ 美编 / 三白

恶魔城



Staff

监督：Sam Deats
脚本：Warren Ellis
动画制作：Frederator Studios
制作：Netflix

Cast

特雷巴：置鲇龙太郎
阿鲁卡多：三木真一郎
德拉古拉：内田直哉
赛法：下山田绫华

由Netflix投资制作的『恶魔城』动画第一季全四话已经播放完毕，尽管是由老美制作的『恶魔城』动画，却很好的还原了原作中的很多设定与神韵。动画版的故事从头开始讲述了贝尔蒙特家族的历史，并且阿鲁卡多与德拉古拉这些景点角色也会系数登场。动画整体文戏比较多，看完一遍之后就能基本了解整个系列的历史。而最后一话的屠城部分又看了让人直呼过瘾，在组团完毕之后下一季差不多要正式攻打恶魔城了，希望能够在第二季中看到更多经典的怪物以及类似时钟塔这样的经典场景的出现。

狂赌之渊



Staff

原作：河本ほむら、尚村透
监督：林佑一郎
脚本、系列构成：小林靖子
动画制作：MAPPA

Cast

蛇喰梦子：早见沙织
铃井凉太：德武龙也
早乙女芽亚里：田中美海
桃喰绮罗莉：泽城美雪

作为由制作了『巴哈姆特之怒』的MAPPA制作的动画，『狂赌之渊』的作画自然让人放心，本季三开的MAPPA依旧保持了很高的作画水准。同样是讲述赌博的漫画改版的动画，『狂赌之渊』有种校园+女版『赌博默示录』的感觉，以校园为背景的各种斗智斗勇出老千的心理战，赌博时妹子们面红耳赤的娇喘让人欲罢不能。没想到早见沙织抖S的声线都如此让人沉醉，本季实在是没有放弃这部的理由。

笨女孩



Staff

原作：ヒロユキ
总监督：草川启造
监督：玉木慎吾
脚本：青岛崇
动画制作：diomedéa

Cast

花畑佳子：悠木碧
阿久津明：杉田智和
风纪委员长：上坂堇

空前绝后的笨，反倒是一种萌。就如同有一种智障叫做蓝色一样，本季『笨女孩』也同样是一部蠢萌到让人忍俊不禁的日常番。作为一部12分钟的番，每一话『笨女孩』都能闹出各种有趣的闹剧让人捧腹。在『笨女孩』中悠木碧每一分钟都在卖力的卖蠢，与上坂政委的对手戏看到爆笑，配之一旁杉田智和的吐槽役，其实这就是一部听声优们卖力讲蠢段子的泡面番，剧情画质什么的相比之下都不那么重要。

徒然Children



Staff

原作：若林稔弥
监督：金子ひらく
脚本：浦畑达彦
音乐：天门
动画制作：Studio五组

Cast

菅原卓郎：石川界人
高野千鹤：水濑祈
刚田武：前野智昭
上根绫香：小仓唯

本季最佳狗粮番。原作就是一部满嘴狗粮的四格漫画，改编成动画之后尽管是12分钟的泡面番，每一话依旧能塞三对狗粮，青梅竹马之间、学生会长与不良少女、前辈与后辈、同学之间各种不同的组合的群像剧，构成了每周甜到腻牙的恋爱狗粮番。各种撩妹高手的炫技以及各种段子让一对对群像剧不显得无聊，而一对对声优们在这部动画中的卖力出演也是一大看（听）点。喜欢恋爱番的观众可以尝试一下。

异世界食堂



Staff

原作：犬塚惇平
监督、系列构成：神保昌登
人物原案：榎波克己
动画制作：SILVER LINK.

Cast

店主：诹访部顺一
阿蕾塔：上坂堇

尽管如今各种料理番层出不穷，这部『异世界食堂』依旧十分值得推荐。『异世界食堂』顾名思义以一扇连接异次元的门将现代的食堂与异世界连接在了一起，各类异世界的冒险者们穿越到食堂果腹，一个个温馨治愈的单元剧配上可口的料理，实在是身心的双重享受。纵使没有药王『食戟之灵』中的爆衣也没有『幸腹涂鸦』的百合，异世界旅人与食物的结合下『异世界食堂』依旧是一部值得推荐的美食番，切忌不要在深夜饿了的时候观看。

骑士&魔法



Staff

原作：天酒之瓢
监督：山本裕介
脚本：横手美智子、木村畅
人设：桂宪一郎
动画制作：8-bit

Cast

艾鲁：高桥李依
奇德：菅原慎介
亚蒂：大桥彩香

异世界转生题材的轻小说看过很多，程序员死宅死后转生到异世界当正太而不是萝莉已经很少见了，而转生之后开机体并打算自己造机体的题材则仅此一家。作为2014年第三届"店员最爱轻小说大赏"的第二名小说原作的质量自不用说，由8-bit改编成动画之后机体的战斗部分也十分亮眼。固然剧情有些轻小说套路般的龙傲天，在良好的叙事节奏以及正太主角的魅力下并没有让人产生不适的观感。总体来说是本季一部质量非常上乘值得推荐的作品。

Princess Principal



Staff

监督、分镜：橘正纪
脚本：大河内一楼
音乐：梶浦由纪
动画制作：Actas Inc.、Studio 3Hz

Cast

安洁：今村彩夏
公主：关根明良
多萝西：大地叶

大河内一楼在『甲铁城的卡巴内瑞』之后又一部原创动画，『Princess Principal』讲述了在东西分裂的伦敦中一群少女的谍报活动。以伦敦为背景的故事有种维多利亚时代的感觉，而少女们的谍报活动又有一些女版『Joker Game』的韵味。作品中又捏他了很多经典的推理作品比如黑蜥蜴这个组织就是出自江户川乱步的小说，各种推理考据也让推理爱好者沉浸其中。不过作为一部原创悬疑推理的动画，大河内一楼的剧本能撑到第几话呢？

舞动青春



Staff

原作：竹内友
监督、分镜、演出：板津匡览
脚本：末满健一
动画制作：Production I.G

Cast

富士田多多良：土屋神叶
花冈雫：佐仓绫音
仙石要：森川智之

P.I.G出品的舞蹈动画，一如名称充满的青春的感觉。『舞动青春』的故事讲述了不知道自己该做些什么才好的平凡初中生·富士田多多良，以某件事为契机而被社交舞蹈的魅力所吸引，开始了从零开始的舞蹈生涯。在P.I.G精湛的作画下舞蹈动作如同真人实拍毫无违和，在林友树的音乐衬托下充满青春与励志的感觉。作为如今少有的半年番动画，相信在前不久的冰滑之后，『舞动青春』将会掀起一阵舞蹈的热潮吧。▲



暑假到了，最近某国产热门的手游出了个防沉迷系统，引起了广泛的讨论。遥想起在笔者小的时候类似这样的讨论就络绎不绝，没想到20年后还依然是如此。为何日本的手游大都没有防沉迷系统呢？这个问题让笔者引发了深深的思考。

■ 文/ windchaos ■ 责编/稗田、罗德 ■ 美编/塔里

偶像大师：百万现场！剧场时光

游戏原名：アイドルマスター ミリオンライブ！シアターデイズ
游戏平台：iOS/Android
游戏类型：音游养成
开发厂商：BANDAI NAMCO
收费方式：道具收费
官网下载：https://millionlive.idolmaster.jp/theaterdays/

MOBILEGAME







iOS　Android

在『灰姑娘女孩』之后，偶(pian)像(qian)大师终于又出了新的手游，在『百万现场！剧场时光』中，765本家的偶像们悉数登场，终于能在手机上看到765事务所的偶像了，还都是3D会动的！

先来聊一下本作的音游部分，作为一款音游『百万现场』可以说非常简单，游戏一共有2键、4键、6键三种模式，就算是难度最高的6键模式由于游戏的按键判定十分宽松，想要full combo也不是什么难题。值得一提的是，在『百万现场』中加入了单个偶像SOLO LIVE的模式，在SOLO LIVE中游戏变成了竖版游玩并且强制2键模式玩家甚至可以单手进行操作。所以说『百万偶像』的音游部分主要是用来听歌的，整体难度也很休闲，基本上三首歌就用完体力了。尽管还能用券来打歌，不过用券的话只能获得奖励无法获得经验值。





无论是游戏的打歌部分还是日常部分，建模的效果都做的非常不错，尤其是3D的LIVE部分在特效全开的情况下制作的十分精美，只是全开特效的情况下容易看不清note需要在设置中调节一下note的颜色。玩家在打通了歌之后还能在欣赏模式中选择直接观看MV，目前游戏中的经典曲目还不算多，相信随着更新经典曲目都会慢慢补全。

不过比起打歌部分，『百万偶像』的重点部分还是在剧情和养成模式，『偶像大师』手游也出了那么多款了，细节部分是越做越精致。玩家每天第一次登陆游戏的时候有第一人称主观视点进事务所的镜头，并且每天都会有随机的偶像和玩家打招呼。日常在事务所中点击偶像还有各种随机的日常事件。在音游模式中随着角色好感度的提升，能够解锁一系列的角色剧情，所以这更像是一个披着音游外衣的养成游戏吧。游戏中除了好感度之外，每个偶像也都有粉丝人数的数值同时也能看到事务所的全部粉丝数。相信玩过之前各种『偶像大师』游戏看到粉丝数的设定都会会心一笑。

说了那么多优点提一些不足，对于天朝玩家来说最大的障碍就是玩本作需要科学上网，不过对于有爱的制作人来说相信这些都不算难事。游戏刚开服期间活动很多，抽卡的掉率也还没开始坑人，加上本身游戏并不肝，相信能吸引到不少偶像大师系列的爱好者入坑吧。



结城友奈是勇者：闪光的花结

游戏原名：結城友奈は勇者である 花結いのきらめき
游戏平台：iOS/Android
游戏类型：RPG
开发厂商：AltPlus Inc.
收费方式：道具收费
官网下载：https://yuyuyui.jp/

MOBILEGAME


iOS

Android


『结城友奈是勇者』的剧场版『鷲尾须美之章』三部曲刚完结，顺带来推荐一下手游。作为一款粉丝向的手游，『闪光的花结』中集结了『结城友奈是勇者』、『鷲尾须美是勇者』和『乃木若叶是勇者』的经典角色，看来抽卡能抽的很爽。游戏的剧情方面结合了上述提到的几部作品的剧情，并且在原作的剧情基础上做了很多合理的补充，相信十分吸引原作粉丝。而游戏的主线剧情都是全程语音，且在原作的基础上本作还加入了花结章节并且加入了两位原创的新女主。



游戏的玩法相信玩过『锁链战纪』的玩家第一眼就能看出这是一款类锁链战纪式玩法的游戏，为了保护神兽勇者们展开了与各式各样敌人的塔防战。不过与锁链战纪不一样的地方在于，『闪光的花结』的必杀累计的方式不是锁链式的转珠而是每个角色分别攒能量。并且在战斗中也加入了限时的设





定，感觉限时之后面对BOSS战的紧迫感更能还原原作的氛围。

游戏整体来说主线难度并不高，游戏主线赠送的钻石加上还算不错的SSR抽卡率，基本上无氪金玩家都能很顺利的通关。不过各种高难度的活动本的话，不氪金还是有一定的难度的。

无论是否是原作的粉丝，都十分推荐来尝试一下这款游戏。



继SEEC的文字游戏之后，笔者最近又迷上了G.Gear的文字游戏。之前就曾为大家介绍过这家的『分手回避』，今天再来介绍一下最新的一款游戏『今天我也在监视你』。光听这个游戏的名字是不是就非常带感，游戏讲述了主角在一个晚上被室友袭击之后，开始在公寓里装了监视的摄像头，通过监视来推理到底剩下的5位合租的室友谁是想要杀死自己的真正的犯人。



今天我也在监视你

游戏原名：シェアハウス-今日も僕は監視する。
游戏平台：iOS/Android
游戏类型：文字冒险
开发厂商：G.Gear
收费方式：免费
官网下载：http://global-gear.jp/

MOBILEGAME


iOS

Android


游戏的每一章节中，玩家都要通过监视收集线索最后推理出本章的犯人。G.Gear一贯的大量BAD ENDING的收集在本作中也同样出现，本作中一共有几十个充满脑洞的BAD ENDING。每一章想要躲过这些BE一次都不死完美推理出犯人还是很有难度的。

作为一款推理游戏，本作的剧本设计的十分巧妙。结局让人感到有些出人意料，细细回想起来又在情理之中。推理的难度不难，不过各种BE的干扰选项让人十分头疼。整个流程不长大约3个小时就能通关，这里就不剧透剧情了，相信玩家在通关之后也会和我一样有相同的感受。G.Gear出品的游戏基本都是佳作，本作也同样值得推荐。▲

"鬼之歌"再临!? 新品牌えにしそふと处女作『鬼がくる。』

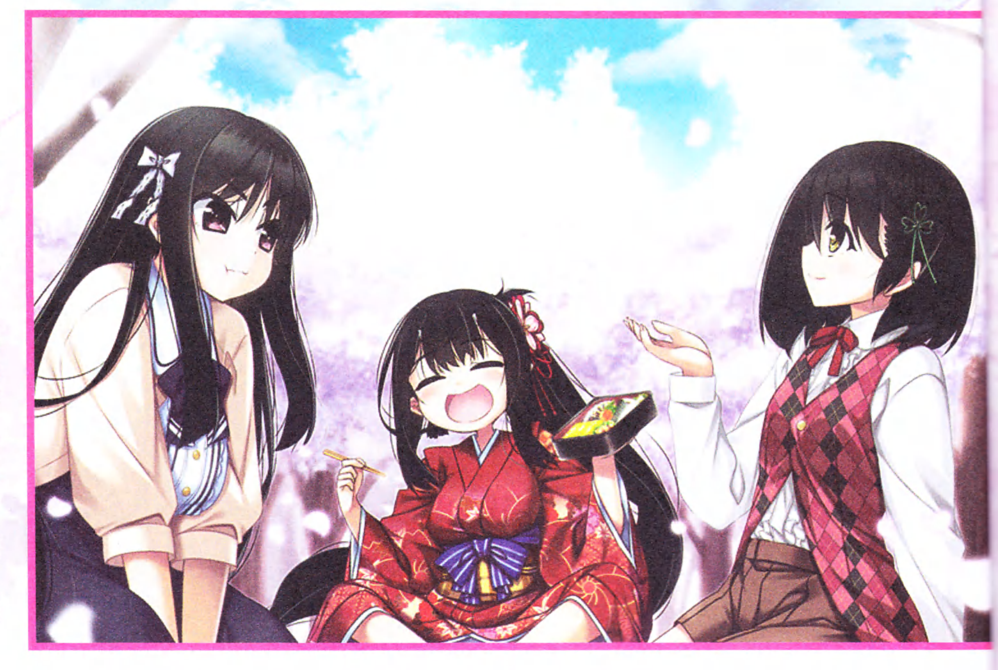
■文/如月千华
■责编/稗田
■美编/三白

STORY

故事的舞台是一个拥有悠久历史的古风小镇，镇上流传着各种各样古老的传说。故事的主人公高岭阳人自幼父母双亡，从小被祖父母养大，而祖父母也离开人世之后，他便和姐姐晴子过着相依为命的生活。因为眼神天生看起来比较凶狠，再加上缺乏与人打交道的能力，遭到周围各种各样的误解，以至他一直没什么朋友，但总的来说他还是一个心地善良的好青年。

故事开端，从小体弱多病的姐姐晴子面临着生命的危机，在一心想要拯救姐姐的阳人面前，出现了一位自称“虚姬”的神灵少女，对方表示她虽然可以救晴子，但由于目前缺乏信仰之力而无法发挥力量，于是阳人便决定帮助虚姬收集信仰心。

但是天下最怕猪队友，弟弟明明在为救自己而努力，姐姐却以为弟弟要被不知道哪来的野女人抢走而加倍缠着弟弟；阳人的青梅竹马也在虚姬的出现之后开始对阳人穷追不舍；而下达命令使唤阳人的虚姬本人则更像个干物废人一样虚度光阴……于是原本看似和平的日子突然就变得波澜壮阔起来，身边的妹子们突然开始了对阳人的争夺战，那么在在各种困难和烦恼之中，阳人是否能拯救姐姐呢?



Haruko Takamine

高岭晴子

CV：襲ゆり



主人公阳人的亲姐姐，姑且算是病弱角色。但是比起身体上的病弱，更重要的是她对弟弟病态一般的好意。直到前不久还险些因为重病而死去，现在多亏虚姬而暂时保持着生命。作为姐姐，是个大废人，基本自己什么都不做，把向阳人撒娇当做生活的目的。

阳人为了救自己而开始协助虚姬之后，身边的妹子突然多了起来，这让她烦恼不已，为了保住自己的地位和独占弟弟，她只好加倍撒娇和缠人。

虽然是个机械白痴，但作为废人的基本技能，对游戏和网络相关知识非常在行。

Kohime

虚姬

CV：佐倉江美



巨乳萝莉，突然出现在阳人面前的自称神灵的少女，但从装扮和头上的小角看来明明更像是日本传统的鬼，但是当着她的面千万不能提这茬，会让她火冒三丈。现在由于缺乏信仰心而几乎无法使用神灵的力量，因此虽然让晴子免去了一次危机，却并没有完全治好的她病。现在口口声声说要收集信仰心来回复神力，并以此为借口使唤阳人干这干那，但自己却一副干物妹姿态懒懒散散，为此经常和晴子闹矛盾。

别看她一身古风的派头，最近的兴趣竟然是用手机上网。

Kujo Riri

九条凛凛



CV：奥川久美子

笨手笨脚的青梅竹马，长着一头清秀的短发和看似内敛的面孔，但她也不是省油的灯。从小喜欢阳人，甚至因为对阳人的好感而获得了跟踪狂属性，不知不觉中跟踪已经成了她日常的一部分，但本人却打死不承认自己是在跟踪。

本质上是一个认真严肃的优等生，但正因为认真过头反而思维进入死胡同，才在跟踪道路上越走越远。经常围绕这阳人跟晴子起冲突，每天都在思考怎么能把晴子挤走。但随着虚姬的到来，原本的三角关系被打破，她便更加投入到跟踪行动之中。

Tainaka Sachi

天井中 幸



CV：立花沙罗

【配角】

本作唯一眼镜娘角色，是阳人有些土里土气的同班同学，在班级上很不起眼，存在感薄弱，但是胸部很有威慑力。性格内向，胆小，平时总是畏畏缩缩，对自己没有自信。她是神社家的女儿，放学后作为巫女在神社帮忙，顺便一说穿着巫女服胸部看起来更加明显。

官方目前的情报中把她归在了配角中，但由于巫女的身份，目测会与身为神灵的虚姬有很多对口戏，或许将是剧情的重要人物吧。



COMMENT

えにしそふと是一个新品牌，えにし变换汉字为“縁”即为缘分，因缘之意。该品牌由130cm旗下主力画师兼制作人的泉水いこ创立，本次新作企划原案也是由泉水亲自操刀。作为画师，泉水氏着重黑色系表现力的清单上色方式，让他笔下的和风黑发美少女截中了无数黑发控的萌点，但是在玩家中他和他的作品常常风评一片狼藉。而这，并非是因为他画工不好或是作品本身硬伤太大，而是因为他作为制作人被人熟知的另一种属性——病娇在作品中无限放大，剧情就算前期和平搞笑，后期也会出现让萌新们意想不到的致郁展开，特别是他笔下的近亲角色，不管姐姐还是妹妹，往往都没有什么好好下场。长期这么做，自然玩家们都会心有余悸——当然也有许多粉丝就好这一口——而本次的『鬼がくる。』从游戏标题，画面风格，乃至角色配置都与2009年“恶名昭著”的『鬼うた。』如出一辙。

同样是和风传奇背景，同样女主角都是嫉妒心独占极强，同样有一个病娇的姐姐……唯一不同的，大概就是在目前公开的剧情和角色介绍故意写得比较扯淡和诙谐。很多玩家一看第一反应就是“难道是噩梦的再临！？”，但泉水いこ在开发日志中写道虽然没想到再次制作病娇和姐姐题材的作品，但本次剧情也不会出现『鬼うた。』那样的展开……▲



ニュートンと林檎の樹

天才少女所祈愿的平淡幸福

游戏名：ニュートンと林檎の樹
中文暂译：牛顿与苹果树
公司：Laplacian
原画：霜降 ， ベコ太郎 ， ぺれっと（玉兎B）
SD原画：霜降
剧本：緒乃ワサビ
音乐：上原一之龍
发售日：2017年5月26日

STORY



■文/白鹿爱莉
■责编/ 如月千华 ■美编/塔里

世界著名的科学家牛顿居然是天才少女的笔名！？牛顿的棺材板快要按不住了！男主朝永修二原本是一个热爱科学的少年，但是就在追赶科学的道路中痛感没有周围的人那样有才能，身为天才科学家的孙子却平庸无才，更是被曾经一同学习的青梅竹马一二三四五拉开了相当大的一段距离。所以男主修二打算放弃科学从此走上音乐的道路，就在修二在街头卖唱的时候遇到了多年不见的青梅竹马四五，据四五说她突然收到了多年不知行踪的修二祖父的来信，信中提到希望他们能够来英国剑桥大学一趟。然而即便是四五苦心劝导，修二依然无法下定决心面对祖父重返科学的道路。 就在当晚修二突然梦到了着迷上科学的初衷，小时候和四五一起用牛顿式反射望远镜仰望星空的场景，以及爷爷口中透露出的牛顿不是大叔的奇妙话语。最后，修二还是同意和四五一起前往了英国剑桥大学，就在祖父怎么度过的小屋中，两人发现了隐藏的地下室，在地下室里沉睡着古老的牛顿式反射望远镜，让他们没有料到的是望远镜居然是祖父开发的时光机？就这样两人意外的穿越回到了17世纪牛顿本应发现万有引力的那一天，更让人意外的是，穿越时产生的意外燃着了成为牛顿发现万有引力契机的苹果树，而眼前的金发双马尾美少女居然就是近代科学之父牛顿？因为修二他们意外的穿越，打断了牛顿的跨时代重大发现，意外的篡改了最重要的历史节点，从此历史就像多米诺骨牌一样逐一发生无可挽回的改变。就在17世纪科学之乡英国剑桥大学，修二和四五究竟能否修正历史，重新回到他们所生活的现代社会呢?



CHARACTER





一二三 四五 CV：白雪碧

男主朝永修二的青梅竹马，不知道是不是因为过于着迷科学，她有着一个奇怪的癖好就是喜欢测量眼前的任何物品，对什么东西都想要下一个明确的定义。虽然平时显得十分冷静和冷酷但是也有意外少女的地方，对恋爱感情也显得有些笨拙，不太擅长表达自己的感情，所以有时也经常被修二误解。就在时光机被意外偷窃的时候，修二原本以为四五想要尽快修正历史回到现代，但是她给出的答案却让修二非常意外。借着月色，四五向修二吐露出了自己的心声，她表示非常喜欢这个世界，因为在这里感觉像是回到了以前，又能够和修二一起研究同一件东西，四五一直坚持着科学这条道路，就是希望总有一天修二能够回到自己的身边。然而四五的感情却根本没有被修二所察觉。她说喜欢这个世界，单纯只是因为能够陪伴在修二的身边。在这条路线中，四五意外的染上了鼠疫，在那个时代是必死无疑的疾病，所以为了拯救四五，修二已经无法顾及历史的修正，必须赶快回到现代社会医治四五。修二强硬的闯入了敌对的王立协会，伤痕累累的夺回并启动了修理好的时光机和四五一起回到了现代社会，两人被一同送到了医院总算保住了一命，但是回到现代的两人却发觉这里并不是他们所生活的世界，在那条世界线里由于牛顿没有发现万有引力，科技的发展落后了一大截，两人从此下定决心在这个世界一同研究时光机，总有一天能够回到17世纪再次修正被篡改的历史。



CV：民安ともえ ラビ·ジエール

非常随心所欲的科学家，非常信赖自己的直觉和喜欢进行各种实验，对一切事物充满好奇心，有时会像小孩子一样纯真的ラビ真的非常可爱。但同时她也背负着沉重的过去，同样身为科学家的ラビ妈妈因为过于先进的知识无法被当时接受而被当作“魔女”被祖国追杀，在亡命的途中为了保护ラビ而被杀害，所以和修二他们修理时光机给了ラビ一线希望，当时光机由于ラビ的帮助修好的时候她偷偷用了时光机回到了过去拯救了自己的妈妈，但结局并非圆满，虽然妈妈成功被拯救，但是穿越回原来时间点的ラビ却发现在那个世界点上已经有另一个ラビ的存在，那个是没有经历过丧母之伤，原本就属于这个世界的ラビ。虽然ラビ成功拯救了自己的妈妈，但是同时也失去了归宿无法再次回到妈妈的怀抱中，这也许就是篡改历史惩罚吧。为了能够让ラビ有所回报，修二想到了利用“变魔术”的方式让ラビ能够再次拥入妈妈的怀抱，虽然只是短暂的再会，ラビ吐露出了多年以来一直没办法传达的对妈妈的爱和感谢，也许对于ラビ来说，即使不能一直在妈妈的身边，但是只要她能够获得幸福，这就已经足够了吧。

历史原型：哈雷

九十九 春

CV：小倉結衣

来自日本留学生，由于早年随着祖父来英留学，但是日本陷入锁国无法容易进出，所以对日本有着故乡般的憧憬，本线重点刻画了アリス（牛顿）和春之间的友情，アリス开始并没有向春阐明牛顿是自己的笔名，所以不明真相的春一直非常讨厌牛顿，因为她知道牛顿一直在盗用アリス的观点，而在王立协会递出的冒充牛顿的书信提到削减实验经费的内容更是让春开始憎恨牛顿。アリス的梦想同时也是春的梦想，所以春一直存钱希望总有一天能够自费出版アリス的书，但是当アリス暴露了牛顿这个身份之后，感觉受到背叛无法接受现实的春选择独自远航日本，在修二的说服下，春和アリス解开了误会，春也终于明白了アリス为了她而付出的努力，两人携手向着梦想迈进，同时也让修二领悟到了即使断绝了未来的联系，但是在这个时代，这个世界里，已经有了自己的归宿，修二他们决定销毁了时光机，选择在这个时代里活下去，因为这里早已经是真正的“家”了。

历史原型：牛顿

エミーandアリス

CV:秋野花　CV:春乃いろは

エミー和アリス的路线揭示了两人是同父异母姐妹的事实，エミー从阳台摔下去的意外让她发现了万有引力的存在，虽然有过误解但是最终两人还是和好如初，一起以“牛顿”的名义完成了书籍，历史的偏差也渐渐回到了正轨，但是，留给他们的是离别与否的决断……

有着天才的头脑却又有着像小孩子一样的脾气，天真可爱却又喜欢踮起脚尖故作成熟，为他人着想却又笨拙的少女，这也许就是アリス吧。比起人类的未来，她更愿意选择有你的“现在”。比起几百年人类的发展，她更愿意选择和你一起的短暂时光。即使两人彼此心意相通，但是却又不得不相别离。也许少年少女的相遇本来就是“错误”的吧。

这个时空，这个世界容不下你的存在。这个时空，这个世界却不能没有我的存在。但是相信这份“错误”的相遇也肯定有它的意义。比万有引力还要重大的发现，那就是原来有你在身边陪伴的时间是如此的幸福。约定无论经历几百年的岁月，只有和你之间度过的这段短暂的时间，心中的这份感情永不风化……作为“牛顿”的功绩，和你之间相处的印记，穿越几百年的时间，一定能够再次传递到你的手中……

每当提起这位改变近代科学界的伟人，也许世界上只有我会回想起那温柔香甜的味道，那个笨拙又怕寂寞，却拥有比谁都要聪明伟大的头脑，不懈地追求着真理的那小小的身影吧。

COMMENT

相信没有玩过这作的朋友也多多少少听说过这作，也许这作题材的话题性已经早已超越了作品的本身，但是本作与很多哗众取宠的作品不同，是真正有在认真的讲述故事剧情，同时在设定上也能看到是煞费了苦心。本线主线剧情突出，剧情紧凑虽然能够让人毫不厌烦的一口气流畅的通完剧情，但是同时也暴露一些问题，主线剧情基本上连着在一条线上发展下来，个人线是以主线分支的形式呈现，所以多少会感觉个人线的分量十分不足，这里就可以举例出ラビ线，ラビ的身世和所背负的过去以及情感都十分令人在意，但是个人线的结尾却十分唐突，虽然在二周目有ラビ穿越回过去的差分剧情展开，但是依然显得太过于单薄，也许这里是出于为了不掩盖“牛顿”主题的考虑，但是还是令人十分惋惜。与此同时在恋爱日常剧情的描写上也比较少，这是作为galgame比较致命的地方，但是本作却以是否意外且有独特的方式弥补了这个缺点，那就是在每条线中插入“动画视频”也就是moive。本作在每条线都会插入剧情关联的rap歌曲动画，类似于MAD的感觉吧，可以让读者在非常短的时间内获得大量的情报，这也是笔者非常喜欢的一种剧情表现手法。背景设定上虽然说是17世纪但是女主们的私服也太过时尚了吧，不过这样才符合现在玩家的审美倒也是真的。



由于篇幅原因在以上的介绍中没有详细提到エミー线，在这里简单说一下，エミー线的支线分支就是男主修二留在过去的一起种田的



结局，这个分支就让读者在剧情展开的分支上产生了些许疑问，那就是エミー线和アリス线的反差太大了，引用一句网上玩家的评论就是“妹妹让你走你非留下，姐姐让你留下你非要走，你tm在逗我”由于两条线的剧情几乎都在本篇中糅合在了一起，所以根本不知道出于什么原因让男主在エミー线的时候选择留在这个时代而在アリス线的时候却选择回到未来，非要解释的话也许就只剩下“由于剧情需要”了吧。



在全篇完结之后还有彩蛋剧情，官方还多次强调与本篇无关，与本篇无关，所以别在批评空间和推特上吐槽这里的警告。还是可以看出相当估计玩家的感受，在彩蛋的剧情里エミー由于土豆男爵的力量意外的觉醒了潜在能力开发出了能够穿越时空的iwatch（？）然后アリス穿越到了男主修二所在的时代，两人从此过上了没羞没臊幸福快乐的生活，可喜可贺可喜可贺。虽然非常乱来但是可以看出制作组既想要安抚那些无法接受结局心灵比较脆弱的玩家，又不想得罪那些想要享受剧情性的玩家，真是用心良苦，不容易啊。

亲情，友情，爱情，身边的那个小小的世界。无论天才少女们有着多么伟大的头脑，她们所祈愿的幸福，也许就是那份简单而又平淡的幸福吧。▲

微笑动画月报

ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
Check And Play!
DVD

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■ 特约栏目主持 / 蒲牢
■ 责编 / 稗田
■ 美编 / 三白

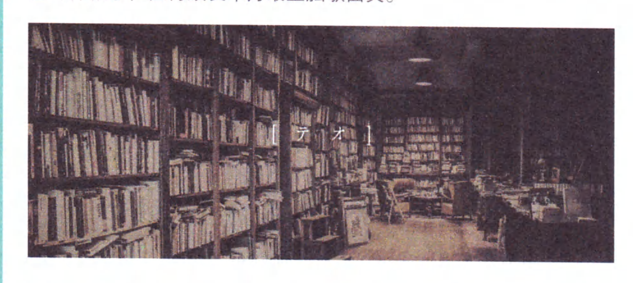
欢迎各位正式进入暑期！虽然日常是高温警报连发，但是夏日的西瓜空调还有各种多彩的活动还是不能错过的～比如刚结束的初音上海演唱会，即将在电影院上映的『深夜食堂』、『银魂』等片，更别说还有各种已经开票的演唱会信息（★ω★）

首先祝贺一下ピノキオP、ナユタン星人、トーマ和 Last Note 本月为自己再拿下一首百万再生曲！特别是トーマ，他的『【初音ミク】アザレアの亡霊【オリジナル曲】（番号：sm19286279）』按照计算已经他的第 9 首传说曲，再有一首，他就将和著名 P 主 jin、DECO*27 和 Neru 汇合，成为 nico 有史以来第四位手握十首或以上传说曲的 P 主。本月的 Nico 继续借着暑期的高温红红火火中，VOCALOID 新作质量都颇高，唱见区也有不错的新投。

『テオ』/ 初音ミク

番号：sm31533883　作者：Omoi

本月以一位比较陌生的名字 Omoi 开场，这位 Omoi 实际上是男 P 主 Sakurai 和女 P 主 Kimura 的两人组合（mylist/37582888）。他们 2013 年 6 月开始投稿 VOCALOID 原创作品，投稿频率比较低，此前凭借自己的第六首作品『『全速力協奏曲』/ 初音ミク（番号：sm23978758）』拿下第一个十万再生。其实在今年 4 月曾经介绍过他们的 cover 曲『小さな恋のうた (Synth Rock Cover) / 初音ミク（番号：sm31011192）』，不过原创曲更能体现他们的才华嘛！本月投稿的原创新曲不负众望地为他们赢下了至今为止最好的 mylist 成绩，而且口碑还在不断发酵中，这首从一开始就"激昂壮烈"到结尾的作品，符合了他们在主米中写下的"不屈的歌"的注释，狂暴的音压也如高涌的浪潮一般席卷了众位听众的耳朵，不仅顺利拿下日榜第一，一周内达成十万再生，即使投稿近两周还牢牢占据着周榜前三的位置。其中不得不提主要负责音乐合成器部分的女 P 主 Kimura（Sakurai 也会制作这部分，但是从他们以往描述主要还是 Kimura 负责），在这首"狂暴"曲的电子乐部分的编配令人赞叹，层次和音压都棒极了，值得颁发本月最上脑歌曲奖。





ドドド更生人生／初音ミク

番号：sm31550770　作者：ぷす

看似一个陌生的名字，其实是位老朋友 ww。在 2015 年 12 月，P 主じっぷす宣布将以新名字ぷす (mylist/33013745) 的名义继续活动。在他使用原来的じっぷす投稿期间，有现在再生七十万的 VOCALOID 作品『アサガオの散る頃に／ぷす（番号：sm25793676）』，被评论赞誉为"隐藏的名曲"，曲风温和，调教柔软，一听就会喜欢的风格，是不可多得的优秀夏曲。2016 年更多在唱见版活动，和 luz 等合作的合唱曲『ID / luz×nqrse× ぷす（番号：sm28188751）』是有他参与的第一首百万再生曲。本月在 VOCALOID 板块投稿新曲，虽然风格一点不温和，虽然从歌词到曲风都是首偏"鬼畜"的轻摇滚，但是从配器中还能听出柔软的一面，整首不刺耳不爆裂，有点像夏日的波子汽水的感觉～











NICO NICO

【初音ミク】ホワイトハッピー【オリジナル】

番号：sm31485619　作者：MARETU

说完新人迎来“旧人”，4 月刚说过他今年投稿的第一首作品，这位低产慢热型暗黑（？）P 主终于慢悠悠地在 7 月投稿了又一首画风独树一帜的作品。开场部分节奏形式有点像当年动画『Lucky ☆ Star（幸运星）』的主题曲『もってけ！セーラーふく』，但是当你以为这首歌会和 MARETU 以往的作品不一样变成一首撒娇卖萌快歌时候，突然发生了转调，而且是经过复数转调，突然转入了轻松欢快的副歌（？），洋溢在副歌里的时候又转了回去，一段调教和风格都和前段有区别的暗黑风部分突如其来，连屏幕都黑了只能看见自己恐怖和懵逼的脸（喂）。虽然副歌 A 段真的很好听，但是歌词和 B 段都是“不明觉恐”感，想了想也是这位 P 主一向的风格了……作为暗黑风的延续，本月来自ピノキオピー的新作【初音ミク】アップルドットコム【オリジナル PV】（番号：sm31491163）也是值得推荐一下的。



あの娘シークレット / 初音ミク

番号：sm31562175　作者：Eve

上月刚说到的新上榜 P 主 Eve，本月就又投了一首初音作品。首先恭喜他上个月的 hit 作『（ ）』成功越过五十万再生大关，各方好评潮仍在继续，很可能今年内成为他第一首百万再生也说不定哦！新作依然是他原来就投稿在 YouTube 个人频道的原创自作自唱曲，不过这首和前作有巨大的区别 orz。明明上个月还是不明觉厉诡异风，这个月突然转换成了小清新纯爱剧，也是很措手不及了 www。不过小清新曲风和 pv 倒是很适合夏季时节呀，毕竟暑假就是烟花海滩和初恋嘛 ~

本月同样优秀的夏曲还有一首来自超级大新人 P 主的『猛独が襲う / 初音ミク（番号：sm31388743）』，这位一二三（mylist/55544190）先生是 2016 年 4 月刚刚开始投稿的大新人一枚，本月新作是他的第六首作品，也是他第一首再生超过十万，拿下日榜冠军的作品，也是我们在这个高温季节介绍了一堆暗黑系之后终于遇到的夏日气息比较浓厚的作品 XD 真是令人心情愉悦的介绍新 P 主环节！



【メアリと魔女の花】RAIN -Arrange ver.-@歌ってみた【まふまふ】

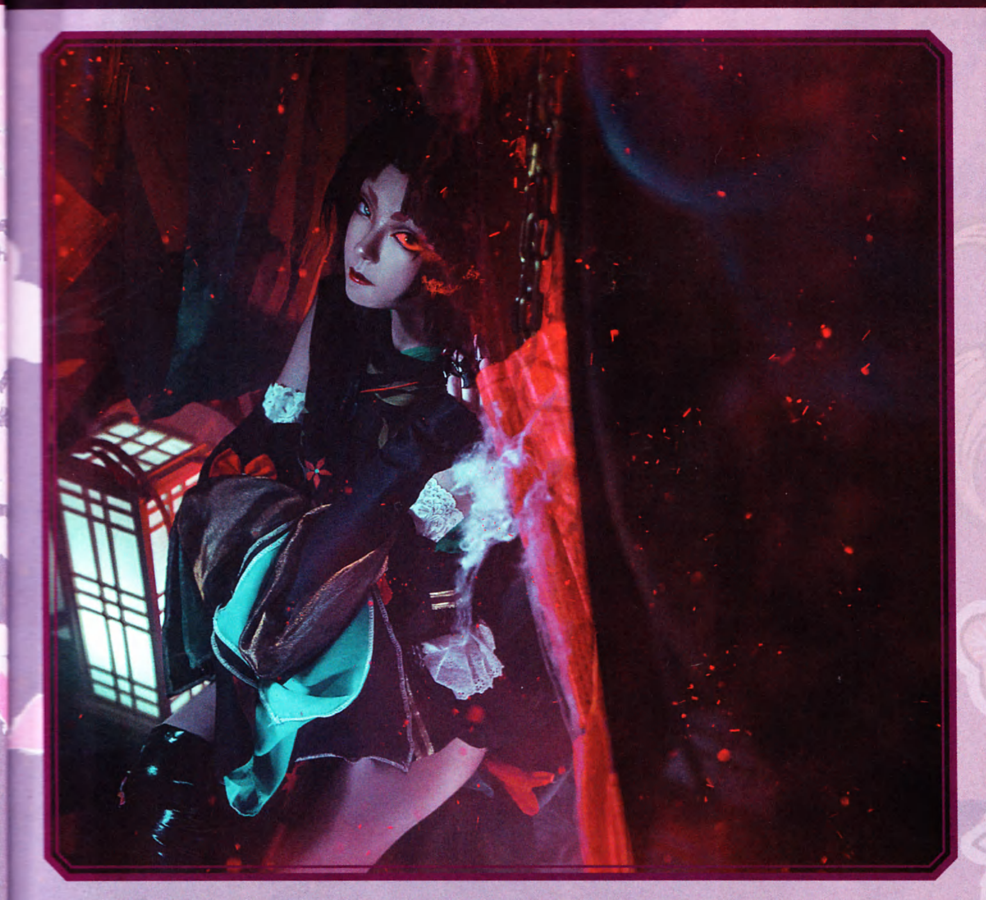
番号：sm31570085　作者：まふまふ

最后在唱见版推荐一首まふまふ改编翻唱的本月日本那边大热的动画电影【メアリと魔女の花（玛丽与魔女之花）】的主题曲，这部电影是由米林宏昌所执导，改编自英国作家玛丽·史都华在 1971 年发表的儿童小说『小扫帚』（The Little Broomstick）。这位原任职于吉普力的动画导演，参与过我们熟悉的大量吉普力动画的制作，离开吉普力后创作了这部长篇动画电影，现在正在日本热映中。主题曲是当红摇滚乐团 SEKAI NO OWARI 演唱的『RAIN』，まふまふ演绎了 arrange 的钢琴版，他的治愈声线很符合这首曲子的歌词，听起来温柔缱绻令人心动。



结尾来说到本月的大事件。黑兔子 P 的『千本樱』在本月的周刊中排在第 31 位，这首名曲也终于由于连续 8 周不入前 30 而结束了它在周刊的门番时间。据网友统计，从第 207 期到第 502 期，它总共 296 周在榜，比它上一任的门番霸主 hachi 的『GUMI MV「ドーナツホール」（番号：sm22138447）』多出了 100 多周，在这近四年的时间内，千本樱总共上榜 274 次，掉榜 22 次，上榜率 92.6%，还曾经创下过连续 104 周上榜的惊人纪录。虽然门番期结束，但是其新霸主的地位估计短时间内没有新作可以超越了……本月闲扯就到这，不久会迎来初音十周年的大日子哦！于是有新庆祝的情报我们就下月再说咯 ~~˜(o´・∀・)ノハーィ▲


美妙的夜晚
來与吸血姬共度
——专访半次元人气coser白瞳
■提供/半次元
■责编 稗田 ■美编 塔里
cn：白瞳
所在地：天津（目前于帝都集训）
星座：双鱼
本命角色：水银灯
最近在追的番：最近在重温一些老番
半次元个人主页：http://bcy.net/u/209853



半次元：夜幕降临，妖艳迷人的吸血姬要出动了！请先来和大家打个招呼吧 ~

大家好这儿白瞳，坐标天津的老咸鱼了，还请大家多多关照

半次元：在 cos 圈和绘画圈，白瞳有着不同的昵称，能介绍下这些称呼的由来么 ~

CKNE 大概是前很多年偶然的一个圈名吧，是几个词的首字母缩写 _(: з」∠)_
白瞳的话是原来的朋友想出来的 | ω·　)

半次元：白瞳似乎不常出御姐这类的角色吧，这次 cos 吸血姬有没有遇到困难？比如神态表现、道具布景之类的 ~

是的，我基本上出的都是小基佬这类角色，因为个人身材更适合于出纤瘦的男孩子 x）这次可以说是历经磨难，从造型到布景都花了很大的心思，摄影和基友也是操碎了心 (ᕬ_ᕬ)，布景想配合这套皮肤的配色又迎合吸血姬本身的特点所以选用了黑绿配色和略带小特效的后期风格，因为原来总出男孩子，表情其实比较单一，只会那种邪魅一笑（不，这次的表情算是第一次尝试，真的是笑到脸僵 | ω·　)

半次元：哈哈哈辛苦啦！这次出的是紫裘碧染这套皮肤，那吸血姬的初始和觉醒皮肤还有计划么 ~ 今后还会出游戏里的其他角色吗？



有大闺女觉醒的计划，今后有青坊主未觉和彼岸花的计划

半次元：哇期待期待 ~ 阴阳师里最喜欢哪个式神呢 ~ 白瞳有抽到哪些 SSR 呀？可以来加一波好友嘛 =u=

最喜欢的当然是吸血姬啦 (ｍ°3°)- ♡，目前有茨木酒吞小叔叔刀姐，在秋之枫。目前学业繁忙不经常登游戏就不扩列啦

半次元：除了阴阳师，还有玩其他游戏么 ~ 平时喜欢玩什么类型的游戏呀?

肝 LL 和月歌！偶尔 jojoder，喜欢肝音游和格斗类!

半次元：难怪有发现白瞳出过不少 LL 系列的小姐姐，都非常可爱 ~ 小姐姐中最喜欢哪位? 觉得跟自己本人像吗 ~

这儿海推！感觉性格和爱好的话会有些许相像吧 | ω·　)，星座倒是同是双鱼 (๑Ő௰Ő๑)

半次元：看来是很可爱的性格 233~ 另外白瞳的身材也超赞呀！长腿 prprpr~ 平时会注意饮食么？最喜欢吃的食物是……?

平时的饮食并没有很在意只是从不吃肥肉这样
最喜欢的…当然是肉啦✺、(=v= *) ◞✺

半次元：不长胖的身材可以说是非常羡慕了……
平时除了 COS 之外还有什么喜欢做的事吗?



喜欢写写字摸摸鱼，喜欢看一些还未涉猎过的领域的书籍

半次元：听起来很高级的样子！那本次专访也快要结束啦，来对喜欢你的小伙伴们说点什么吧～

非常感谢大家对这套片子的喜爱，真的很开心。吸血姬是我在阴阳师中第一个抽到的式神也是最喜欢的式神。摄影妆娘和小伙伴们都提供了很大的帮助，都对这套片子都非常用心。今后也会更加认真的对待每一套片子，虽然 cos 只是爱好并不是我生活的全部，但并不影响对它的热爱。还是那句话，初心不变。▲




半次元，第一中文COS绘画小说社区
扫此下载安卓＆IOS客户端







世界征服！吾辈娇小的身躯里装的是伟大的梦想

■ 文 / 完蛋了的国王 ■ 责编 / 稗田 ■ 美编 / 塔里

全世界萝莉控之友黑星红白的故事·后篇（上）

动画化万岁！

Welcome to the Beautiful World

『奇诺之旅』的连载走上正轨后开始以一年两卷的速率稳步推进，考虑到时雨泽巅峰期的笔速这个发刊速度不能算快，小山直子给这部作品设计的扩张计划的基调是稳扎稳打，在第4卷发售后不久小说率先于2001年末宣布广播剧化，翌年动画化的企画正式出炉，放送时间被定在了2003年春季。

让我们把日历稍稍往前翻，回到2002年的那个炎热的夏天。当时『奇诺之旅』第6卷即将付梓(实际的上市日期是2002年8月下旬)，距离后来小说第7卷发售还有近一年的漫长时间，时雨泽的笔速明显减慢的原因就是『奇诺之旅』TV动画版播出在即，身为原作者的他正在勉强自己参与到完全不熟悉的动画制作领域里，应对各种但凡是挂名"原案"头衔的人都必须过问和经手的工作，类似与系列构成作者无数次的见面商谈，推敲每一个原作者认为不合适的细节，又比如时不时的要去造访录音室观摩声优们的现场录音，以"原作老师"的身份给予声优们的演出以"原作者观点的专业指导"，当然即便时雨泽有在脚本大纲上名正言顺的发言权，但在莅临录音室时身为一介外行人的他又能给予声优们多少"专业指导"想必他自己是心知肚明的。屡屡把时雨泽从他那"简陋逼仄"的出租屋里拽出来，让他暂时停下手中笔杆子的正是小山直子，我想小山让时雨泽频繁参与动画制作工作的考量无非有三，其一是想借此摸索出一套轻小说原作者与动画公司(或者其他公司)合作时的工作流程，日后我们在『少女编号』里借渡航老贼的视角看到的原作者的工作流程一定是经过前人的多番摸索才最终成型的，作为第二位被电击文库推上"动画化"之路的小说作者，时雨泽就是那许多"前人"里的重要一员。其二是因为作为时雨泽重要搭档的黑星红白本人并不能经常出现在工作现场，福冈与东京之间有1000多公里的距离，新干线从始发博多坐到终点东京要开5个小时，



▲黑星红白集大成的画集『noir』的封面绘，"一个大陆的物语系列"的三代女主角都出现在醒目的位置上



坐一趟飞机所花的时间也少不到哪里去，况且黑星红白手头还有其他工作，随叫随到是不现实的，这时候就需要时雨泽来全权处理。其三是小山肯定也抱着动画说不定是小说"试金石"的想法，认为时雨泽大可不必急着动笔，可以在动画播出后根据市场反响来调整写作策略。

『奇诺之旅』在动画化之前正处于什么状态呢？简简单单两个字：最佳！现在我们知道『奇诺之旅』是一部多主角多线程的作品，越到后期登场角色越多，主线越模糊，读者的注意力也就越涣散。但在连载初期奇诺本人的主角线还是有着不动如山的唯一性，从第二卷开始出现了"师匠线"和"西兹线"，主角的年龄性别层次开始丰富起来，不过在全部以独立单元剧形式书写的这部小说里，整个前6卷里支线剧情出现的频率只有8次而已，读者集中在主角奇诺身上的注意力不至于被其他角色分散，人们也更容易通过不断阅读小说来体察作者笔力及插画师画力上的变化。笔者之前也说了小说前几卷的插画质量其实是有起伏的，小说内容亦然，比如第3、4两卷的反响就相对平淡。好在读者们都是宽容的，面对轻小说这种新鲜的读物，乐于一起来见证创作者的成长过程。时雨泽和黑星红白的表现当然也对得起读者们的期许，历史数据表明『奇诺之旅』系列评价最高的正是前6卷，在日后进行的一份连载15周年纪念人气调查中发现，最受欢迎的章节"人气之国"的前十位里有8篇出现在前6卷里(确切的说是除去3、4两卷的4卷单行本里)。这几乎可以断言『奇诺之旅』最精华的部分就是动画播出前出版的前6卷。那么能否说动画化就是小说的一道分水岭呢？答案似乎有点微妙。

在动画改编这档子事上，当年的电击文库完完全全就是门外汉，『奇诺之旅』只是他们推向动画市场的第二部作品，前一作『幻影死神』的播出是在整整三年前的2000年1月新番档，动画的制作公司由老牌的MADHOUSE担纲，改编的手法固然中规中矩，甚至有点过于拘泥

于原作，但也只能说 MADHOUSE 在这种新式的内容载体面前显得比较保守，没有任何僭越的冲动，是不求有功但求无过罢了。然而过于忠实于原作的结果就是很多观众抱怨看不懂，动画的信息量不及小说，导致观众如果不去补原作就会看得一头雾水，加之应电击文库的要求 MADHOUSE 不得不把动画画面调得很暗，配乐也相当低沉阴郁，导致观看体验非常压抑，逼退了不少观众。现在我们知道后来业界出现了几位著名的“原作粉碎机”，敢于大胆的重新解构小说剧情，以更流畅的方式来付诸影像化，也懂得适当加入深受观众欢迎的杀必死元素来吊住大众的胃口，以确保一定的收视率。此外也有一些动画公司注意到了原作画风的问题，通过一定程度的改良来降低小说插画画风动画化后的违和感。这些改良措施都是建立在前人惨痛的血的教训之上的。『幻影死神』或许称得上是最早的轻小说改的失败案例，剧情不知所云、演出手法令人反感、绪方刚志那只适合于平面载体的原作画风也没有得到恰当的体现。动画唯一值得赞赏的倒是对新人声优的大胆启用，当初是冲着省经费的目的而去，结果倒是捧红了清水香里、小林沙苗、能登麻美子、福山润等一批日后的业界大腕。

时隔三载，电击文库就是带着这样的经验来运作他们的第二部作品『奇诺之旅』的，有了之前的翻车经历，这回不保守都不可能了。首先就是把动画制作任务从 MADHOUSE 这样的业界老铺换给了一家叫 A・C・G・T 的新公司，总而言之先压低制作费再说。A・C・G・T 成立于 2000 年末，是一家主要担任下请制作任务的外包公司，『奇诺之旅』是他们的第二部以元请制作公司身份经手的作品，此后他们借势而起，制作过『恋风』、『头文字 D』、『你是主啊我是仆』等多部有知名度的改编作品，从牌面上看是一家比较擅长原作改编的公司，而这一切的开始可以说就是『奇诺之旅』。不知名小公司可以靠『奇诺之旅』的影响力打自己的招牌，但反过来说电击文库把赌注押在一家不知名小公司身上就有点冒险了。虽然时隔久远，但『奇诺之旅』TV 版给笔者留下的印象主要是平庸，这是一部各方面都缺乏亮点的作品（虽然这样说感觉有点对不起已故的监督中村隆太郎），甚至连『幻影死神』时无心插柳大获成功的声优阵容都乏善可陈，为主角奇诺和汉密斯配音的前田爱和相濑龙史都是演员而非职业声优，麦克风前的演技毫无指望，偏偏动画里大部分时间都是这两位之间在靠对话推进剧情，长时间听着棒读简直如同拷问。现在随便哪个声优厨都知道奇诺这个角色非悠木碧来演不可，但在当年擅长演萝莉役的声优几乎没有，还在用八武崎碧这个名字的小学 5 年级童星“凹酱”也只不过在『奇诺之旅』的最后一话里跑了一回小龙套罢了。比声优更要命的是作画，小说前几卷正值黑星红白沉迷于“sepia 风”的高潮期，动画自始至终就像被一股沙尘暴裹在当中一样，黄蜡蜡、灰蒙蒙的让人感觉不适，如果说这是在“还原”原作风格的话，那么从第一话就开始刹不住车的作画崩坏就完全要归咎于捉襟见肘的制作经费的。一边看着十几年前的『奇诺之旅』，一边再看同一时期的『攻壳机动队 SAC』，你一定很难相信 A・C・G・T 两边都参与了制作。

其实不仅是制作公司，电击文库在选择电视台时也祭出了一招臭棋。『奇诺之旅』放弃了传统主流的电视网络，与 WOWOW 一家签订了独家协议。日本是一个民营电视机构占市场统治地位的国家，挨家挨户上门收电视费的 NHK





业务员常常受各种文学影视作品调侃，但 NHK 这样的国企在行业里也是一个“游戏玩家”而不是居高临下的统治者。这种战国式的局面就意味着选择与谁合作不与谁合作，在哪些电视台播将会极大影响到收视率。WOWOW 的母体是日本卫星放送株式会社，所以是一家卫星电视台，这点完全有别于其他依靠地面信号传播的“地上波”电视台，收费体系是独立的，简单来说如果不买 WOWOW 频道就完全看不到他家的节目的，不像一般电视频道就算不另外付钱也总有几个基础频道可看。『奇诺之旅』选择了 WOWOW 的独家放送就意味着是在逼迫家里没开通过 WOWOW 频道的观众决定要不要至少为三个月的卫星电视费买单，很明显很多人的答案是：不！尤其是那些没有独立经济能力的学生，别忘了『奇诺之旅』一大半的读者是中小学女生，她们有什么立场央求母亲多花一笔电视费就为了看一部动画片呢？WOWOW 本身是一家有实力的电视台，也一度在限制级深夜动画的放送市场上占据半壁江山，但 WOWOW 台的定位与『奇诺之旅』不尽相符也是事实。反观电击文库日后一些成功作品的范例，像是『魔法的禁书目录』和堪称轻小说改史上最成功之作的『刀剑神域』都在日本几乎所有的主流电视台全面铺开，绝对不会再做“独家放送”这种傻事。但当年『奇诺之旅』因为错误的选择了电视台而导致收视率不振的损失却是无法挽回的。据不完全统计，『奇诺之旅』DVD 销量平均每卷不足 2000 本，是结结实实的大暴死。

然而奇怪的是，动画的不佳表现与原作小说强势的销量形成了鲜明反差，所以动画化是否是小说连载的一道分水岭还真不能一概而论。



动画播出后不久上市的小说第 7 卷一口气把系列的总销量带到了 400 万册这个新高度上，一举超越了此前电击文库最畅销的『幻影死神』系列。不管动画本身的品质如何，对原作小说的宣传作用是实打实的完成了，所以笔者在文初把『奇诺之旅』定义为轻小说跨平台商业化操作最早最成功的案例。这也在无形中给轻小说改的动画作品定下了长远的基调，那就是“小说的形象宣传片”。在这个成功的商业案例中获益的人有很多，但最大的赢家除了电击文库之外无疑就是两位创作者本人了，曾经一同为“贫困”这种病所折磨的两位神奈川老乡也开始体会到靠版税日进斗金的美妙感觉，动画化万岁！就像『奇诺之旅』的副标题所写的“the Beautiful World”，富裕了以后整个世界都变得美好了起来。

突然多线操作 一跃登场的金发女主角

黑星红白外表上看起来是一个敦厚老实好说话但又有点色眯眯的胖子，简言之就是业内随处可见的死宅画师，死宅对“发大财”这个梦想从来就没有很强烈的执念。但时雨泽惠一就不是这样，他爱钱，也爱挣钱。时雨泽是一个爱好多到沟壑难填的男人，相比之下黑星红白的爱好便只有画画，然而画画又是本职工作，所以基本上没有爱好，也没有特别需要花钱的地方。时雨泽怎么说也是在自由民主的美利坚拥有过枪支的人，仅收集枪械模型这一项恐怕就要耗费掉不少的银子，况且他的另一项爱好是摩托车，烧起钱来不遑多让给玩枪。虽然出身并不差，时雨泽早年落破潦倒看来是有原因

的，为了确保自己能继续为爱好挥霍下去的权力，出道后时雨泽能做的就是不停出书，所以就在 2001 年底，『奇诺之旅』的 TV 动画化企画刚确定下来不久，时雨泽就做出了一个惊人的决定：另起炉灶再写一本！

当时『奇诺之旅』刚刚发了 4 卷，突然就进入了一个略显低潮的过渡期，换做是今天的轻小说，不出三卷就急着把包袱都抖给读者了，绝对没有慢腾腾推进给作者找状态的余地。『奇诺之旅』这么快陷入过渡期的一个重要原因就是两位作者都走神了，黑星红白当时正在赶制『召唤之夜 2』，这部续作在人设方面有了大幅提升，第一部的口碑不坏，给了黑星红白莫大的信心，小山直子的建言也给了他很大的帮助，于是开始积极改良画风以迎合更多玩家的口味。轻小说的插画并不是一卷一口气画完的，而是根据作家的连载进度一个月画几张，因为正处于画风的成熟期，作画品质难免有起伏，所以『奇诺之旅』第 3、4 卷的插画才会受到一些批评，在黑星红白的画风再次稳定下来以后，画力不稳的毛病自然迎刃而解。但时雨泽本人的分神就没那么简单了，当时他的状态更像是中二病发作，一门心思想写一部战争题材的小说，讴歌一下战地情，过一过军旅作家的瘾，唯恐全世界不知道他时雨泽是个狂热的军事宅，连笔名也是世界名枪。以小山为首的电击文库编辑部方面拿他也没有办法，毕竟是自上远野浩平以来最大的台柱作家，与其硬刚还不如卖个便宜人情给他，姑且让他写写看好了。这种率性而为的产物就是他的第二部正式连载『艾莉森』。

确切的说这不是一部作品，而是一个连作系列，后来被命名为“一个大陆的物语系列”，以『艾莉森』为开端，目前共有 4 个子系列，洋洋洒洒 19 卷单行本之多，无论从何种角度来说都不应算作是一个让作家练笔的小品级作品，而是一个连载十年以上的能与『奇诺之旅』媲美的庞大系列，业内能像这样双线操作不翻车的名作家屈指可数，不过这也是因为在业内能被这样允许乱来的老师其实也没几个。时雨泽也很快用自己的实际行动证明，双线操作是一柄双刃剑，或许伤不到自己，却一定会伤到友军。



▲彼时黑星红白的画风里还残留有一些奇怪的癖好，比如艾莉森明明是御姐却一定要画上幼女脸上常见的腮红

▲『莉莉亚与特雷兹』的画风与『艾莉森』相比有一个明显的“跳跃”，虽然是母女，但莉莉亚与艾莉森的长相其实不怎么像

『艾莉森』的世界观大背景是在某个星球上唯一的一块大陆上有两个持续敌对了很多年的国家，战争与和平的反复交替是两国，亦是这块大陆上的主旋律，所以小说里登场的大部分角色都是军人或受战争牵连的人们。女主角艾莉森就是一个战争孤儿，8 岁时父亲战死沙场，在一所叫“未来之家”的福利设施里长大成人，成年后却为了早日迎来和平，毅然走上父辈的道路，加入空军成为一名志向远大的战斗机飞行员。简介如果写到这里的话大家一定以为这是一部描写女主角被时代的大潮所翻弄的战争史诗题材小说，因为向往和平，所以反而要加入军队战斗在第一线，逻辑上有点说不通，却是典型的以战求和的日式战争哲学。在小说诞生的同一年，GONZO 也正在制作一部叫『最终流放』的原创 TV 动画，作品价值观的核心就是笔者上面说的那一套，后来我们知道『最终流放』成了 GONZO 史上最佳的一部原创作品，也是反战题材动画史上的典范之作。然而既然有着相似的世界观和价值观，『艾莉森』后来也确实被制作成了 TV 动画，为何没有得到与『最终流放』旗鼓相当的评价呢？原因很简单，『艾莉森』

本质上压根就不是一部战争史诗，而是冒险悬疑题材！艾莉森固然是意气风发的 17 岁女飞行员，但时雨泽写的并不是少女如何在战争中获得历练，也没有以一个士兵的微观角度去描写战争的残酷，而是不按套路出牌的写了一部艾莉森与青梅竹马的少年维尔一同出发去寻找传说中“能结束战争的珍贵秘宝”的冒险故事。嗯？还有这种操作？这就是当时在电击文库红得发紫的男人，编辑部能奈他何？显然不能。但吃尽苦头的其实不是小说的责编，因为市面上的轻小说本来就不多，作者随便写点什么都能填补市场空白，只要卖得出去责编没有横加干涉的理由，只要坐享其成便可。吃苦头的是被指定为时雨泽御用插画师的黑星红白。黑星红白最初拿到『艾莉森』企画案的时候应该就知道时雨泽要反套路出牌，幻想冒险什么的他本来就拿手，但小说的世界观设定是摆在那里的，名为异世界，实为 20 世纪 30 年代的欧洲大陆，男女主角都是军人，艾莉森还是战斗机飞行员，可妹子偏不好好开飞机，而是强行模仿奇诺，拉着男朋友满世界冒险。黑星红白一时间 get 不到重点，困扰的不知如何是好。时雨泽是设定厨、军事宅，一屋子的参考书籍，满脑子天马行空的想法，敲敲键盘就能付诸实现。黑星红白的工作则是想方设法把这些设定元素全部具象化变成插画，然而他既没有与时雨泽同等的知识储备，也没有用之不竭的时间可以去获取这些知识，在这种状态下工作磕磕绊绊在所难免。『奇诺之旅』的时代背景略显复古，但基本上是现代的。『艾莉森』则要退回到 70 年前，交通工具、器用什物、建筑风貌都要尽量符合当时的风格。大量轻重不一的兵器必不可少，但时雨泽又不想完全照抄历史上存在的实物，写起来相当随意，于是就成了老式螺旋桨飞机与德拉贡诺夫狙击步枪共存的奇妙时代。然后还有最能体现军人面貌的制服，当然也需要画





▲『梅格与塞隆』的小全家福，其实男性角色的美型化也是黑星红白走向完全成熟的一个标志，过去他笔下的男性大多是大众脸或扑克脸大叔



师在参考同一年代实物的基础上加以改良为带有原创色彩的军服。综合以上复杂的设定需求，再结合当时『奇诺之旅』和『召唤之夜』的工作仍在同步进行中的实际状态，黑星红白所面临的矛盾处境是可想而知的。他曾在访谈中说过，创作一幅插画可以用一天，也可以是一个月。工期的长短很大程度上决定了作品的质量，尤其在画自己不擅长的题材时，往往要耗费大量时间精力在查阅资料上，如果时间不够，不仅作品质量受损，出错的可能性也大增。黑星红白坦言自己曾经犯过十分低级的错误，在某一张画作里把角色搞混了，出版社收到画作后竟

然也没有第一时间发现，书都要开始印刷了才惊觉有角色走错了片场，险些酿成无法挽回的大错。虽然黑星红白没有明说是在哪部作品里铸成大错，但在多部作品工期重叠的时期出错的可能性显然要大得多。从结果上说，『艾莉森』的插画不能算是黑星红白笔下优秀的作品，这与小说的大卖多少形成了一些反差，小说仅仅4卷就卖出了超过100万册，有段时间这位长发飘飘一脸凶相的死宅大叔几乎就是在躺着挣钱。不能不说『艾莉森』式的赌博是成功的，其最显著的成绩就是令时雨泽的读者群体实现了一次分化，『艾莉森』以及此后“一个大陆的物语系列”的其他作品显然并不是写给小学高年级女生们看的，小说的内容并不避讳犯罪杀戮等成人元素，推理悬疑的部分也需要有一定的理解认知能力才能品读。在抛弃差不多原有一半以上读者的前提下，还能拿到破百万的销量成绩，说明时雨泽作品的覆盖面变广了，读者对



▲品味『艾莉森』的插画会发现为了确保角色不走形，包括兵器在内的其他元素一般都画得很粗糙，可能是工期紧张的原因

▲系列的第三部『梅格与塞隆』的画风与前两作差异更大，是黑星红白最成熟期的作品之一



轻小说题材多样化的接受能力也在变强，换言之不仅是作家本人，出版社方面也可以发更多不同题材的作品去充实市场，争取更高的销量。商业成功，一切ALLRIGHT，所以似乎也没什么人批评过『艾莉森』的插画不好。黑星红白本人又是如何看待『艾莉森』这部作品的呢？画师还是一如既往的不愿在公开场合评价自己的作品，但是通过把整个“一个大陆的物语系列”串联起来，并结合同时期进行的其他作品来一起审视，其实还是能看出不少端倪来的。艾莉森是黑星红白第一次画金色长直发的女主角，在他还很迷信“sepia色”的那段时间里，金色无疑是一种耀眼的存在。事实上艾莉森等人的制服也被设计得灰头土脸，整个小说的插画基调则给人以“粗糙”的印象，不仅用色深沉，线条上似乎也故意留下了很多没有擦掉的草稿线，有一种手绘习作而非正式商业用稿的感觉，当然读者是无法判断这究竟是作者本人的刻意为之，还是因为工期不够而画得潦草。在这种略显邋遢的整体风格下，金发的女主角自然是一个极其吸引眼球的闪耀的存在，这就让读者更容易记住这个角色，像笔者就早已忘了小说里的细节，唯独对艾莉森的一头跃动的金发和

▲莉莉亚是一个过渡性的角色，后来在黑星红白的笔下就绝迹了

动画版水树奈奈的配音印象深刻。虽然是第一次画，黑星红白似乎也很青睐这种金长直的风格，后来在『死后文』、『召唤之夜 5』、『ONEOFF』等作品里用过好几次，黑星红白在业内是众所周知的黑发控，除黑发以外用的最多的就是金发及褐色系发色。但从另一个方面来说，黑星红白似乎也在否定『艾莉森』这部作品。后来两部续作『莉莉亚与特雷兹』以及『梅格与塞隆』里登场的女主角莉莉亚和梅格同艾莉森比较起来相似点是越来越少，莉莉亚虽然是艾莉森的女儿，却没有继承母亲的一头秀丽金发，这点想必已经让很多老读者不爽，到了梅格的身上角色形象已经完全被颠覆，成了黑发黑瞳的东方式少女。出现这样的自我否定——或者温和点说，是自我修正——无疑是受到了当时大环境变化的影响，『莉莉亚与特雷兹』从 2004 年开始连载，『梅格与塞隆』则是三年后的 2007 年，彼时的轻小说业界早已发生了翻天覆地的变化，黑星红白自身的画风也经历了一次剧烈的蜕变，用笔者的话来说他的“本格萝莉化”就是在这个时期完成的。那么，在黑星红白身上到底发生了些什么呢?

限制解除，画力爆发

2003 年，从各方面对于黑星红白的事业而言都是至关重要的一年，期待已久的质变在画师身上终于显现出来。当施加在画师身上的种种限制被解除以后，画力毫无疑问将得到爆发式的成长。

『奇诺之旅』的 TV 动画版在 2003 年 4 月档播出，篇幅只有短短的 13 话，在当时最主流的篇幅是横跨两季度的半年番，单季完结的作品还很少见，也被认为是作品分量不足的一种表现，当然仅仅只过了几年业界的常识就一下被彻底颠覆了。对于『奇诺之旅』动画版表现的评价在前文里也已经说了，不过按照既定计划小说第 7 卷于 2003 年 6 月借势发售，销量非常火爆，第 8 卷的发售要等到一年半以后，在此期间时雨泽不仅写了『艾莉森』，还新写了一个『奇诺之旅』的外传作品，名叫『学园奇诺』。如果说黑星红白的质变需要一个契机的话，那么这个契机就是『学园奇诺』。

给严肃题材的小说写一个轻松活泼的学园物外传的手法在当时的业界尚属少见，不过在时雨泽之前已经有一个男人做过这样的尝试还获得了成功，此人就是贺东招二。贺东老师早年在游演体就是玩官方同人出身的，他在靠『蓬莱学园』小说版积累够人气后，1998 年在富士见幻想文库发表了迄今为止最著名的代表作『全金属狂潮』，这部连载了近 20 年，销量破 1100 万册的巨作无论是从小说的人气，还是动画版的质量等方面都完胜『奇诺之旅』，贺东可以说是时雨泽的大前辈，后者不可能没听说过贺东招二的大名，而且同为军事宅，认真读过『全金属狂潮』也说不定。贺东招二进军动画界也比时雨泽要早，2002 年由 GONZO 改编制作的 TV 动画第一季就是由他亲手操刀系列构成



和脚本的，无巧不巧的是当时那部动画也是在WOWOW 频道上做独家放送（当然因为『全』第一季有不少少儿不宜的元素，放在收费卫星频道播放并不奇怪）。结果动画的评价毁誉参半，不过毁的矛头主要集中在动画最后放飞自我的原创结局，受到小说连载进度所限，贺东本人才会出此下策，日后这也成为轻小说改编动画的一个世界性难题。动画的表现不尽如人意，贺东本人却并不气馁，隔年马上与名不见经传的京都动画达成合作意向，联手推出了一部名为『全金属狂潮：校园篇』的外传动画，这是京阿尼进军业界的第一作，居然一炮而红，贺东本人也得以一雪前耻，重振名声。时雨泽写『学园奇诺』很难说没有受到贺东招二的影响，轻小说是早年幻想和 SF 小说的一个分支，因为大环境的关系我们现在熟知的本格学园物当年十分稀少，学园物轻小说的滥觞是在几年以后，贺东和时雨泽两人都可以说是这股风潮的始作俑者之一。贺东招二给『全金属狂潮：校园篇』的定位是利用连载多年来收集下来的各种搞笑梗制作而成的学园恋爱喜剧。『学园奇诺』也有异曲同工之妙，区别在于小说里没有什么男女间的恋爱情节，百合元素倒是有一点点。

另起炉灶写学园篇就意味着老的人设要全盘颠覆，这种设定上的错位和对比也正是这部外传的有趣之处。这实际上是一次重新审视笔下角色的良机，换一个角度来诠释自己已经非常熟悉的角色，并不是在同人志里，而是在正经的官方作品里，这样的机会弥足珍贵。惯常的设定被颠覆后，创作者就很容易发现思维上的死角，也可以试探到自己能力的边界。就以女主角奇诺为例，在过去的作品中奇诺与汉密斯不停旅行，经历过许多见闻，是一个精神世界很充裕的少女，但与五彩斑斓的精神世界相对立的是奇诺的着装打扮和表情过于单调乏味了，这也是奇诺被很多不熟悉该作的人误解为“三无少女”的根本原因，奇诺虽然经常面无表情，但其实话很多，而且也乐于表达自己内心



▲夏娜是一个很符合黑星红白审美的角色

的想法（至少是与汉密斯之间），然而喜欢说话也好，内心活跃也罢，都只能付诸于文字，而很难用画面表现出来，因为表情被“封印”住了，作画的手段变得非常匮乏，这就是黑星红白在诠释奇诺这个角色时的局限性。在『学园奇诺』里，首先被解放出来的就是奇诺的表情包，因为根据时雨泽的设定，『学园奇诺』里同名同姓的“木乃”是一个食欲旺盛、起床气满满、喜怒哀乐都写在脸上的开朗少女，这就与只有扑克脸和微笑两种表情的奇诺完全不同，是一个表情随时都在变换的角色。与表情包一同被解放出来的还有角色的服装包，奇诺的机车装再怎么百看不厌，几年下来也毫无感觉了。如果能看到木乃的 JK 制服，能看到死库水、体操服，甚至是灯笼裤和紧身衣，读者诸君们难道不会兴奋得难以自已？学园物自有学园物的魅力，制服便是其中一项。给了画师刻画表情和衣着上的自由度，黑星红白可谓如鱼得水，原先人为设置的边界已经被打破，于是个人能力就决定了画师的疆界究竟能拓展到哪里。其实除了表情和衣着这些表面上最容易被意识到的视觉元素，读者也不应该忽略黑星红白在描绘角色本身时所做出的改变，那就是身材和体型。机车装加大衣的这种中性着装是不容易勾勒出角色体型的，因此多年来读者对奇诺的身材曲线可谓知之甚少，在『学园奇诺』里随着衣着设定的放开，身材线条上的限制也随之消失了。黑星红白笔下角色无论男女体型苗条化的趋势由来已久，但正如笔者在前文中所分析的，在为初代『召唤之夜』担任人设时，黑星红白还



只会画几何形状的躯干和四肢，这是一种Q版的处理手法，可爱有余而可适性不足，不是所有层次的读者和玩家都能接受。而随着小说受众的分化，黑星红白需要抱有意识的加入更多受中高年级学生和成年读者，尤其是男性读者所喜爱的元素。在『召唤之夜2』里这样的变化已经开始显现，但表现得更为直白的还是『学园奇诺』。黑星红白用木乃这个角色诠释了心目中最标准的萝莉体型：纤细、柔软、匀称、以及毁灭性的贫乳。纤细是画风的本质，如何表现肢体的柔软就要在肌肉和关节的细节处理方式上下功夫。匀称则体现在身体的一些关键部位的比例上，再瘦的妹子大腿和臀部上总还是有脂肪的，如果不画出恰当的曲线就无法消除过去Q版的那种印象，这就是每个角色必要的凹凸感。至于贫乳，贫并不代表无，究极的贫乳是一种看上去似有若无的形状，说是一种哲学也不为过，这是黑星红白终身性的课题，是很难用三言两语来加以总结的。黑星红白在处理每一个贫乳角色时都有细微的差别，仿佛有一把无形的卷尺在丈量萝莉们的上围，感觉每个人之间都有那么几毫米的浮动。而且就算是同一个角色，在不同着装时的乳量表现也不尽相同，因为木乃的着装很丰富，观察其乳量的变化恐怕也是很多绅士读者的一大乐趣。

对黑星红白画风的变化起到推波助澜作用的还有同样在2003年发售的『召唤之夜3』，这一作可以说是真正确立了『召唤之夜』系列长远人气的作品。该作首先务实的摒弃了已遭到淘汰的PS平台，转战主流的PS2主机，这样一来包括画质在内的游戏基本参数都得到了显著提升。本作在系统和操作方式等方面都基本上延续了前作，变化最大的可以说就是人设和画质，前两作的主人公都被设定为十几岁的学生，但『召3』的男女主角被一下子升格为了成年的退役军人，角色的气质发生了巨大的转变，这对黑星红白来说是一大挑战，因为从出道以来多年来画的一直是青少年角色，偶有成年的配角，也多半是一身冷峻气质的扑克脸大叔，这在『召唤之夜』这样的游戏里当然是行不通的。黑星红白最终在『召3』里交出的答卷是雷克斯和阿媞这对红发的男女主角，不能不说是一个超出人们想象，并且令人眼前一亮的结果。撇开大众脸的男主角不谈，红发眼镜娘阿媞对黑星红白来说绝对是一个大胆的尝试，第一次画御姐型角色就选择了热情的红色，然而阿媞却不是『零之使魔』里的丘鲁克那样热情似火的骚娘们，而是礼仪周正，待人温和的眼镜大姐姐，这也算是一种反差萌吧。阿媞凹凸有致的身材倒是很符合红发御姐给人的传统印象，这对黑星红白来说也是一种新的尝试，巨乳翘臀是检验身材曲线画法的最佳题材。能有机会挑战一下时雨泽笔下没有的角色类似，『召唤之夜』系列人设工作的互补作用是很明显的。『召3』、『艾莉森』和『学园奇诺』三部风格迥异的作品撞在一起，极大的丰富了黑星红白的“守备范围”，熟练驾驭的角色类型增加的同时，也避免了因为长期画同一类角色而导致手感变得迟钝，从其他作品里获得的种种灵感，习得的种种技巧最终都反哺到了『奇诺之旅』系列的插画中。这些因素综合起来促成了黑星红白画风的质变，使他越来越接近小山直子心目中电击文库最强的插画师。当然画师本人需要为此付出的代价就是，从今往后可能再也没有舒适的假期了……▲

▲黑星红白曾参与过机甲娘题材的『天翔乙女』动画版的制作，该作是一部很好的诠释了画师“本格萝莉”画风的作品，少女的乳量、身材曲线、若隐若现的肋骨都让萝莉控们欲罢不能


不一样的最美



——深度解析『月色真美』为何如此大受欢迎

■ 文／冰夜华 ■ 责编／稗田 ■ 美编／三白

前言

发展至今的ACG界，故事的题材多种多样，我们永远不用担心找不到自己喜欢的作品。但却很可能陷入千篇一律的怪圈之中，如今的业界充斥着太多相似的题材，甚至在同一季度出现从制作到剧情走向都近乎雷同的两部作品。

这一刻，我的脑海里冒出了一个看似简单但是又一时回答不上来的问题：我们到底在期待着怎样一部动画的出现，能够扣动我们内心深处那封存已久的清纯。我们不需要多么庞大的设定，也不需要拯救世界，甚至不需要拥有太多搞笑元素和深刻的思想理念。人生在世，大道理已经知道的太多，此时的我们所希望的看到一些不一样的东西，来温暖我们的心底。

此时正值夜雨消停，乌云散去，站在阳台上看着皎洁的月光遍洒在被雨水洗刷过的大地上，我突然想起了『月色真美』这部动画。这部讲述了两个中学生从相识、相知、相恋过程的故事，咋一听似乎是一个俗套的校园恋爱剧，在如今凡事都要扯上“校园”的动画作品来说，想要抓住观众的内心已非易事，在拥有『埃罗芒阿老师』『Re：CREATORS』『博人传 火影忍者新时代』等充斥着大人气作品的四月，除了监督是岸诚二这件事之外，『月色真美』并没有受到过多的关注。

然而当我们深入的观看了之后，相信每个人都会被其中所表现出来的那种“普通”所紧紧抓住。无论是从角色的身世，还是剧情的结构，甚至是画面的质量，都堪称“普通”，却也正是这份普通，成就了广大观众口中的赞许。因为在这份“普通”的背后所展现出来的是“不一样”，是制作组们倾尽全力所想要展现的东西，让我们看到了一份与众不同、却又感触颇深的佳作。





王室教師ハイネ

きちんと教育してみ…
どんな王子様達でも…



©赤井てら・SQUARE ENIX・王室教師ハイネ製作委員会



坚持

如果要用两个字来形容『月色真美』的制作，“坚持”便是最好的诠释，而这份诠释所表现最明显之处便是画面的表现力。对于一部动画而言，制作小组的风格将会决定了其画面的质量，以及画风的走向。然而如果在这里说当今的动画业界有着相似的画面和人设，相信很多人不会同意这个看法。每一部动画都有其独特的风格，即便是诸如『凉宫春日的忧郁』『轻音少女』『小林家的龙女仆』这样均出自京都动画的作品，也因为时期不同而展现出不一样的特色。那为什么会说如今的动画业界雷同甚多，能够引起观众们的审美疲劳呢？只有两个字可以描述，那便是“气氛”。这是一个极为主观的概念，才是导致了如今萎靡的动画业界现状的根本原因，因为现在的观众审美水平正在不断提升，审美方式也趋近于多样化。换句话来说，就是越来越不好“忽悠”了。

实事求是的说，如今的动画在制作层面上有着太多看似不同实则相似的元素，比如最为直接也最为重要的，人设。举几个例子，远的不说，就从四月番入手，『王室教师海涅』『从零开始的魔法书』『正解的卡多』『时钟机关之星』等等作品，虽说人设各不相同，作画风格各异，但是在气氛上却会拥有一种很微妙的雷同感。

从动画制作的角度来说，这几部作品的人设用一个字来概括就是“美”。这是世界上最能掩盖一切的字，也是最为抽象的形容，很多动画在制作的时候为了能够讨好观众，会尽可能的选择最容易被大众所接受的风格。这并不是说这些作品的人设不好，而是说当观众们在看着这些作品的人设时，除了用“美”这个字来统一概括之外，恐怕再也找不出更多的赞美之词。对于只看热闹的观众来说，这或许无关紧要，但若是以更深的角度去探讨，就会发现其中的不足。换言之，观众们无法从人设中感受到作者想要传达的心意，也很难去感受到每个不同角色所展现出来独特的魅力。当我们习惯那些长久以来所接触的风格之后，就会渴望在如今的动画里感受到一些不一样的东西，感受到不一样的人物。『月色真美』做到了这一点，而这份功劳，首先要归属于本作的角色原案 loundraw。

作为在 Pixiv 站上相当活跃且小有名气的作者，跟其他画师相比起来，loundraw 的风格用两个字来概括就是“透明”。他笔下的人物没有复杂的线条作为衬托，也不靠华丽的服饰来搭配，简简单单的校服或者私服，清秀的面容和平凡的形体姿势，在人物的周身塑造起了一种奇妙的氛围，无论是搭配上场景还是单纯的留白，给人一种仿佛可以穿透这个角色看到背景的错觉，绝对在第一眼就能够吸引人。从动画制作的角度来说，角色是凌驾于一切之上的存在，他们必须要拥有强烈的存在感，方便吸引观众的眼球，因此角色在设计上会尽显特点，用显眼的造型来强调角色的存在感。但 loundraw 笔下的人物却能完美的跟周围的景色结合起来，让观众在不忽视背景的情况下依旧能够把注意力放在角色的身上，显得那么的自然。这样的风格是否会觉得非常的熟悉，没错，这就是我们的日常生活。在我们普通人的生活之中，并不会有那么多显眼的人物存在，大家都是在过着同样的生活，经历着同样平凡的故事，甚至都不会注意到有多少人与我们擦肩而过，这就是我们生活的体现。我们总喜欢用“邻家女孩”这样的词汇来形容一个人的普通，loundraw 笔下的角色所带给我们的便是这样的感觉，普普通通，毫不起眼。如果把他笔下的人物放到『埃罗芒阿老师』『樱花任务』等作品里，大概瞬间就会消失在背景之中，再也看不见了吧。然而正是这样的平凡的普通角色，却是最能够让我们引起共鸣，因为他们并不像其他动画角色那样高高在上，而是离我们如此之近，近到仿佛就是我们自己的写照。

ゼロから始める魔法の書



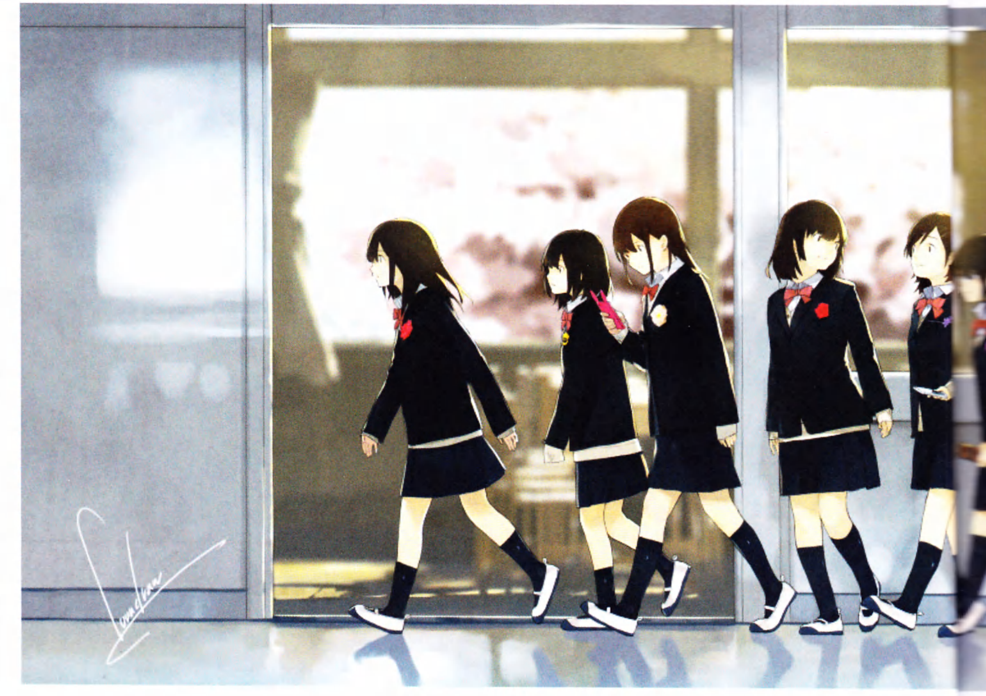


前文提到“气氛”这个词会影响观众的主观意识，这就要求在人物的塑造之外，必须要有可以与之相符的背景，换言之就是要做到人景结合。虽然在动画中的背景并非由loundraw亲自绘制，但我们仍能看到他的风格被制作组很好的融入其中，loundraw那充满透明感的画风表现在场景上所带来一种介于虚幻和现实的朦胧感，充分能够体现一种“镜花水月”的模糊之美。翻翻看他以往的作品你就会发现，用“雾里看花，水中望月”来形容他笔下的背景实在是太合适不过，但是又不是那种笼统到没有具体形态的虚幻。他对焦点、层次、景深的控制可谓独具特色，就像上文所说的那样，整个画面浑然一体，把人物很好的融入其中，再配合上柔和的光影运用，就像是用摄像机拍出来似的。相信很多人会觉得这种风格与新海诚的很相似，事实上，loundraw在接受采访时曾说到自己受到新海诚的影响较为深刻。众所周知，新海诚那种连树叶上的一条纹理都清晰可见的细腻风格，一直以来都是在业界中传为佳话，也深受广大观众的喜爱。在这个基础之上，loundraw融入了自己的理解，这便是让角色与场景的融合度更大，他所描绘并不是以“身处场景中的角色”这种把场景当做角色装饰物的画面，而是让角色成为场景的装饰物，通过极致的场景所塑造出的气氛来带动角色的存在感，这便是所说的人景结合，尤其在不影响“普通”这个大前提下做到这一点。说起来容易，做起来可就非常困难，而能够做到这一点，也难怪年仅22岁的loundraw会被选中成为『月色真美』的角色原案了。

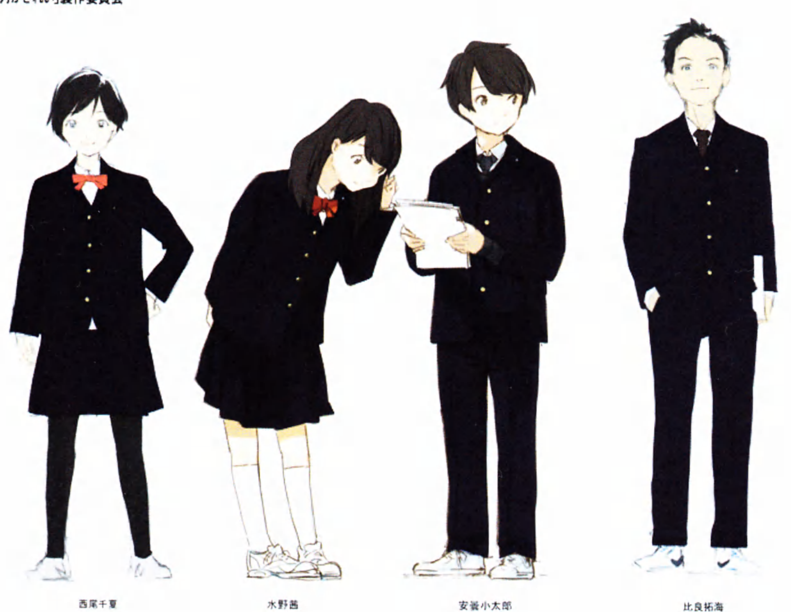
事实上，loundraw自己就是这样一个“普通”的人，他并不是那种会在平日里刻意去练习的作者，从来都是顺着自己最直接的想法去做，哪怕是在接收到工作委托时，他都会把自己当前自己所想到的新的构图方式引入到其中，哪怕失败了也会不断的尝试。换言之，loundraw就是一个一直在追求“普通的好看”这种境界的作者，不让会因为拘束而限制自己的思维，而是想着怎么样把自己的想法做到最好。他的这种性格对于商业工作稍微有那么一点的不合适，因为对于发出委托的客户来说，他们更希望作者可以按照他们所给出的想法来进行创作，也就是所谓的“命题作文”，而loundraw的做法则是想要让客户在保有原本要求的基础上接受自己的新想法，而他也坦承自己在工作中也会遇到这样的情况，这就是把画画当做工作最难的地方。所幸的是，loundraw的风格已经得到了多方的认可，特别是在『月色真美』获得成功之后，在开播之前对他的画风颇有微词的网络评论，如今也开始纷纷转变风向，而且也将于今年9月举办属于自己的原画展。对于一个出道才几年的年轻插画家来说，能够取得这样的成就是令人惊讶，但似乎又在情理之中的。或许，对于看过他作品的观众来说，正是因为从他的画风中感受到了与自己相似的气息，才更能体会到那份习以为常却又与众不同的美感。

与其他的动画作品一样，loundraw的创作奠定了『月色真美』的画面风格，而最终能够





©2017「月がきれい」製作委員会





让这部作品获得巨大的成功，监督岸诚二的功劳称第二，没有人可以称第一。对于熟悉岸诚二监督的观众来说，对于他的执导风格再熟悉不过了，无论是什么样的题材他都可以拿捏到位。尤其擅长处理日常生活类的剧情，即便是在诸如『弹丸论破』『恶魔幸存者 2』这类题材较为严肃的故事，他都可以把轻松的日常融入其中还不会影响整个故事大的脉络。换言之，如果把监督比作厨师的话，岸诚二就是一个非常擅长使用调味料的顶级大厨，他是一个可以真正把一道菜做出花样来的掌勺者。同时，岸诚二眼光独到，总能利用他出人意料的想法把一些点子化为现实。当隶属于知名影视动漫音乐创作公司 Flying Dog，同时也是『月色真美』原案设想的制作人的南健找到岸诚二的时候，『月色真美』最早是打算作为真人剧进行开拍的。







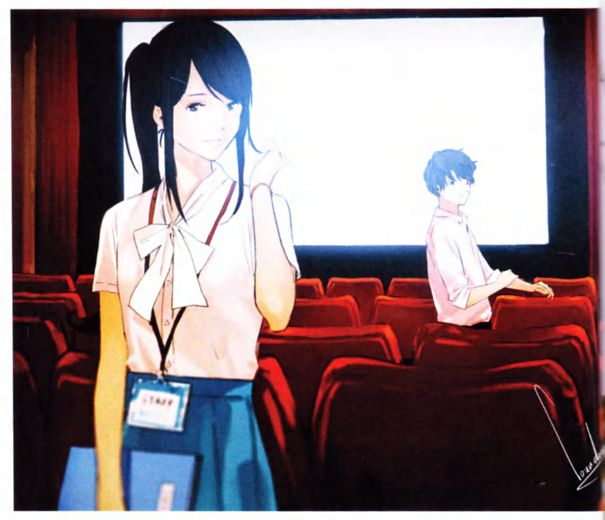




事实上，像这种平凡的清纯恋爱剧拍成真人版或许会更简单，但岸诚二和南健同时觉得想要尝试将之动画化，并且在着手绘制第一话的分镜之时，就确信即便用动画也能够传达出剧本想要表达的一切。同时，将剧本交给擅长感情剧描写的富良野塾出身，并且与自己合作多次的柿原优子来写作，其目的就是要把剧本之中的涉及感情的部分进行更为深刻细腻的描写。

对于在改编动画界如日中天，却还未正式涉足原创动画界的岸诚二来说，『月色真美』就成为了他不能失败的挑战，对于作品中的每一个细节都要反复斟酌。比如主要角色的年龄设定，如今的校园剧，主角多数都是高中生，对于这个年龄段的孩子来说，已经开始有了较为完善的自我思想，生活上也拥有了更为广阔的空间，缺少了些许必要的“束缚”。这恰恰不是岸诚二所需要的，他想要的是那种处于一种“不上不下”的范围之内，已经脱离孩童的幼稚，却又达不到自我成熟阶段的少年少女。只有处于这样阶段的孩子，对于感情的认识就如同隔着一层一吹即散但是却又不敢主动去捅破的薄雾，才真正符合“情窦初开”的懵懂状态。对于场景的绘制也是要求真实，更贴近日本普通学生的生活，岸诚二亲自绘制出了他心目中理想环境的分镜，再由专门负责取景的工作小组外出寻找符合的外景，于是就有了这样既梦幻又不失真实的美好背景。因此，在『月色真美』里处处都可以看到浓郁的民俗风情，在为角色的情感纠葛而感同身受的时候，也顺便欣赏了一下川越地区的风土文化，岸诚二监督对于工作精益求精的态度，由此可见一斑。

这样的精益求精同样表现在对声优的选择上，『月色真美』大胆启用众多新人，尤其是两位主人公，在此之前都是跑龙套，几乎没有配过什么重要的角色。一般来说，任何一部动画在制作时需要有多重保险的存在，除了故事、画面、特效等等，声优也是其中重要的一环。如今的业界，声优早已不仅仅是那个在动画角色背后贡献声音的人，已经更多的成为一种偶像的存在，声优的选择对于一部动画来说就像是足球队里最后的守门员，即便做得再差，也还是会有观众冲着声优的名气去捧场。对于原创动画来说，在主要角色方面选择一些当下人气正旺且辨识度极高的声优来担当，多少可以在开播之前就吸引一番注意力。然而岸诚二反其道而行之，他在选角是提出要求尽可能选择那些“尚未忘记学生时代的感觉”的年轻声优，他认为只有



这样才能够把那种青春的悸动发挥出来。为剧中音乐老师园田凉子配音并且演唱 OP 和 ED 的东山奈央就表示，为了让这些年轻声优们能够更好的找到感觉，岸诚二和音响监督安排声优们一起对台词进行研究和探讨，并且注重营造现场的气氛，让声优们把角色的内心深刻表现出来，把自己完全代入角色之中去进行配音。这种做法无异于冒险，但对于一向会玩的岸诚二来说，他总能够大胆进行尝试，而且大部分时候也证实了他的眼光和才华，这次自然也不例外。



岸诚二对『月色真美』如此重视不无道理，纵观他过去的作品，你会发现他从来没有做过这种纯粹的恋爱故事，他受到的挑战比任何时候都要大。就像制作人南健在接受采访时所说的那样，如果把这样一部表现普通日常生活且还能够做到打动观众，比做充满激烈大场面的战斗番或者魔法少女动画的难度更大。番剧的类型奠定了这部作品的重心，对于战斗番来说，其重要的部分主要集中在打斗的部分，打得好不好看，场景塑造是不是火爆，特效的使用够不够华丽，这是观众们最为关注的部分。对于这样的片子，观众们巴不得多一点战斗，少一点其他的剧情，哪怕剧本或者台词差一点，只要战斗部分做好了就能够让人买账。这就是为何四月的另一部霸权番『Re：CREATORS』开播到现在饱受诟病的原因，无谓的对白和讲解过多，战斗部分又缺乏足够的表现力，让人意犹未尽。能不能牢牢抓住故事题材的核心部分，完全看监督的控场能力是否强大，而相比起靠特效就可以撑起场面的战斗番，想要做好『月色真美』这种纯粹的日常系作品的难度确实要更大，因为从画面整体的动态结构上，描绘一个人不起眼的小动作和一闪而过的表情，比起制作一发毁天灭地的大招要难得多，更不用说这部作品同样是没有原作的原创动画。原创动画虽然可以给予监督更大的自由度去发挥自己天马行空的想象力，但因为没有一个足够明确的导向，监督必须要把一切都考虑到最佳的状态，岸诚二就直言原创作品必须要对投资方负责，如果自己拿不出一个可以让投资方满意且能够收到应有回报的作品便等同欺诈，他必须时刻牢牢记住这件俗气但是却又不能回避的责任，可想而知他肩膀上的压力有多大。













不过，对于南健来说，因为其制作人的身份，要考虑到商业出版的角度而接触过大量的动画，在这众多的作品之中，京都动画所制作的剧场版『玉子的爱情故事』所表现出来那种纯真，给予了他极大的鼓舞，也让他看到了能够把自己的想法化为现实的可能性。巧的是，人设原案 loundraw 在接受采访时，也提到自己非常欣赏京都动画在画面制作方面所展现出来的实力。这一点在最近它们所推出的剧场版『声之形』之中可以略观一二，其场景布局和光影运用，以及在小细节方面的描绘，皆可称之为教科书级别的示范。可以这么说，正是因为有了相似题材的『玉子的爱情故事』作为参照物，以及制作人南健的坚持，监督岸诚二的兢兢业业，原案 loundraw 的作画风格，剧本柿原优子对于细腻情感描写的锦上添花，声优们的倾情演出，以及其他 STAFF 们的不懈努力，才有了如今『月色真美』的巨大成功。



对于这样一部题材普通，正式播出之前的所公布的信息都以朴实无华为主，也并没有大肆进行宣传，也就有了上文所提到的的并没有受到过多的关注。再加上身处霸权番和 IP 大作众多的四月，就如同『けものフレンズ』一样在开播之前并没有受到过多的关注，在商业销售方面也没有得到期待

的高额报价，谁也不会认为这样一部不起眼的作品能够杀出重围，成为令人刮目相看的黑马。不仅在日本方面受到观众们的追捧，在中国也是好评如潮，哔哩哔哩的四月番播放榜上，『月色真美』目前以 1212 万的播放量排行第四，并且在完结之后仍然在近三日综合评分超过排名第三的『恋爱暴君』，这就表示有不少观众在重复观看，或者是进行补番，在所有已完结的四月番中仅次于绝对霸权『埃罗芒阿老师』，这样的成就可以说是谁都没有预料到的。

，从业界的角度来看，能够成为四月的黑马，『月色真美』的成功是源于 STAFF 们的坚持，但就像制作人南健最初所担心的那样，这样一部作品究竟为什么能够取得现在这样的成功呢？是什么原因让观众们如此喜爱这样一部作品呢？











清流

对于这个问题的答案，我觉得概括起来就两个字：清流。这股清流最主要的就是我们在上文一直所说的“普通”。何为普通，就是平凡的，寻常的，说得更直白点，就是你和我这种生活在名为世界的环境中的一般人。『月色真美』的故事发生在一个既不是繁华的大都市也不是偏远的小乡村，取材自有着“小江户”之称的埼玉县川越市，这是一个保留着浓厚传统风格又不会落后于现代的城市，以此作为故事的舞台，就注定了不会有太多波澜起伏。在对于充斥着动不动就把繁华的东京打得满目疮痍，或者是在偏远的乡下冒出一些超越一般常理的事件，或者是穿越到异世界去干出点惊天动地的事情，这种波澜不惊的地区，让看惯了套路的观众能够体会到一种似曾相识又许久未见的亲切，仿佛能够把我们拉回到老家的那种感觉，一切都显得那么的平淡无奇。随着清风悠然飘动的绿叶，静静地绽放着自己精彩的樱花，火车经过时发出的咔隆咔隆的声响，以及缓缓流淌的小河，这样塑造起来的气氛，就像我们的日常生活一般，虽然没有那种激动人心的冲击感，但是却能够让人感到安心。

在这种平凡的环境之中，我们的主角们也是平凡无奇的。男主角安昙小太郎是土生土长的本地人，从小接受着本地风情熏陶，并且受到父辈的影响练习着传统的神乐相关的乐器和舞蹈。作为家中的独生子，性格也被这个地区所同化，优哉游哉，成绩也不突出，再加上喜欢读书，是文艺部部长，大部分时间都泡在书的海洋里，因此在班上并不显眼，因为喜欢读书而有着希望成为小说家的理想。女主角水野茜是随着父母调动来到当地，在幽默开朗的双亲和直爽的姐姐的庇护下成长，个性认真努力，喜欢跑步，无论是在学业还是体育方面都有着不错的实力，也有一个普通中学女生所会有的容易紧张的小缺点，会拿着自己的红薯吉祥物来为自己消除紧张，更能衬托出她作为女孩子应有的矜持和可爱。这样的两个人之间发生的点点滴滴的，构成了整个『月色真美』的剧情。







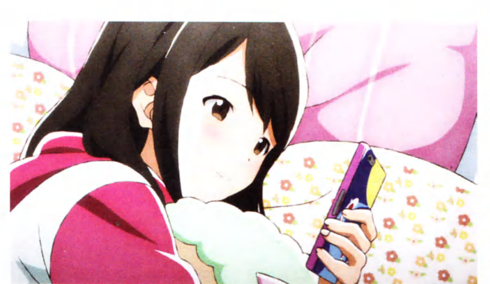
无论怎么看，这都是一个普通得不能再普通，单纯天真的 boy meets girl 的故事，整篇一路看下来也并没有发生什么太大的波动，所经历的种种曲折用现在的眼光来看都不叫什么事，只是很单纯的两个处于懵懂期的少年少女之间纯洁的交往，甚至都还谈不上是爱的恋情。然而就是这样一个很平凡很普通的过程，却能够在观众中引起了极大的反响和轰动，能够在每集结束之后都让人迫切的想知道下周将会发生些什么事情，这就是上文所说的扣动了观众的心弦。

很多人会觉得，为何如此平凡的剧情会引起观众的共鸣。但或许正因为如此平凡，所以才更加动人。长久以来，我们在动画里看到的恋爱多种多样，有的轰轰烈烈，为了谈个恋爱能够不顾正邪之分，不顾战场的残酷，甚至能够做到毁天灭地，打得地球满目疮痍，用生命去成就一段惊天动地的伟大爱情;有的则是左右逢源，左拥右抱，左顾右盼，后宫开起来毫不手软，修罗场玩得不亦乐乎，妹子们又为了主角不管不顾，甚至会有第一女主角并不在意男主角开后宫，只要自己的心在自己这里就能接受，开放到令人咋舌的地步。还有更多，比如跨越种族的爱恋，超越时空的爱恋，横跨大半个宇宙的超远距离科幻爱恋，甚至“爱你爱到杀死你”这样的扭曲的爱恋，形形色色，数不胜数。

但是像『月色真美』里面这样的懵懂之恋，还真是少之又少还要少上加少，安昙小次郎和水野茜，两个人因为初三分班而同班，在不经意间注视了对方，少不经事的内心开始萌发了模糊的情感，他们的感情从最初的开始注意对方，再到偶然的相遇，以及更进一步的交谈，安昙试探性的告白和水野矜持的考虑，经历过一系列的日常事件，一点点拉近两个人的心从而开始交往。因为年纪尚小，二人在整个交往的期间也是在惴惴不安中度过，安昙从小悠哉的性格，养成了他遇到事情并没有能够很快的转过脑筋，面对突然发生的事情会因为不知所措而先得笨拙。水野则是因为害羞的性格，很多时候不知道该如何交谈，对安昙的对话也是有一搭没一搭的进行，所有的表情都写在了脸上。不善言辞，就通过手机就行沟通，二人在社交工具 LINE 上的交流显得更加自如，因为不会看到对方的脸孔，反而能够感到轻松，不会紧绷着神经。这样的交往方式对于二人来说难免有些吃力，但却因为多一份青春的忐忑而显得格外美丽，让二人能够用一年的时间来慢慢了解对方，也逐渐去接受自己真实的内心，即便是毕业之后短暂的远距离恋爱也没能磨灭二人的感情，结婚生子，成家立业，过上平凡幸福的生活。

回到现实之中，年少之时，情窦初开的









我们就像是安昙和水野，会对心仪的男孩或者女孩产生好感，梦想着二人能够一起上下学，周末的时候出去约约会，天南地北地聊天，一起慢慢成长，考上同样的学校，再走上社会，建立家庭，白头偕老。这样的人生堪称完美，因为只有这样的爱情，才是长久以来令很多人所向往的模式。但是这样的爱情却很难做到，残酷的现实并不会为我们安排如此美好的场景，很多时候，我们更像剧中比良拓海那样，喜欢一个人但是直到毕业都没有说出口，只是默默的把这份感情藏在心底，直到成年之后才觉得后悔不已。或者是像西尾千夏那样，喜欢上一个不会喜欢自己的人，告白之后被拒绝，只能强颜欢笑的为他祝福。甚至是在毕业之后就因为各种各样的原因选择分手，彼此成为了生命中的匆匆过客。所以，能够像安昙和水野这样做到从中学时便相识、相知，直到最后的相爱、相结合，始终如一，这样的人生该有多么的梦幻和浪漫。



如今的社会，生活压力日渐增加，大多数人都在忙着赚钱养活自己，认为自己无力再承担起对另一个人的责任而选择单身，但在内心的深处却比任何人都更希望可以获得一个能理解自己的另一半。此时，我们就总会想起自己的中学时代，想起在那个时候我们没有鼓起勇气说出来的告白。当看到安昙和水野的爱恋路程时，我们只能感叹造化弄人，错过了本可能拥有的一切。我们都是平凡的人，过着平凡的生活，遭遇着平凡的事，也只能收获平凡的幸福，所以，『月色真美』里这种平淡如水的日常生活，正是最贴近我们的真实写照。我们不需要拯救世界，我们也不需要受到异性多大的欢迎，我们真正想要的，只是想要跟一个与自己同样平凡的人，在这个广阔世界的角落里，一起携手走过这段不起眼的人生。这正是『月色真美』可以获得喝彩的原因，在当今浑浊不堪的业界，『月色真美』就是一股清流，纯洁无瑕，只在那静静地流淌着，就像安昙和水野的爱情那样，普普通通毫不起眼，但却最能打动人心。

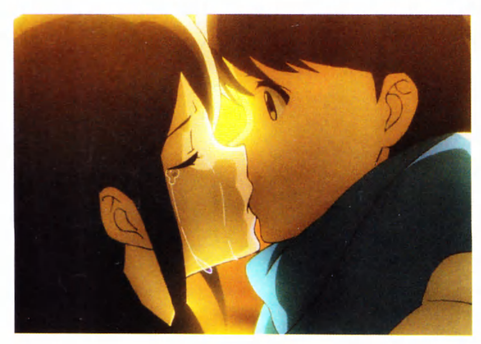


正所谓得不到的就是最好的，不一样的总是完美的，我们之所以追求安昙和水野那样的爱情，更多的是出于羡慕。因为我们永远也不可能回到过去的年龄，对于早已长大乃至踏足社会的观众来说，那段美好惬意的时光早已一去不复返。事实上，『月色真美』的故事，更多的是一种美好的幻想，就像上文所说的那样，即便有这样的中学时光，大多数也都会被时间慢慢磨灭。感情是极其脆弱的东西，几十年的夫妻都有劳燕分飞的可能，更不要提还处在懵懂感情之中的少年少女。这个阶段的孩子是最容易被新事物所吸引，很多令人羡慕的初中情侣在毕业之后就再无音讯，会喜欢上别人，或者是被其他更有趣的事情分散了注意力，安昙和水野这样的不离不弃，更多的也只能

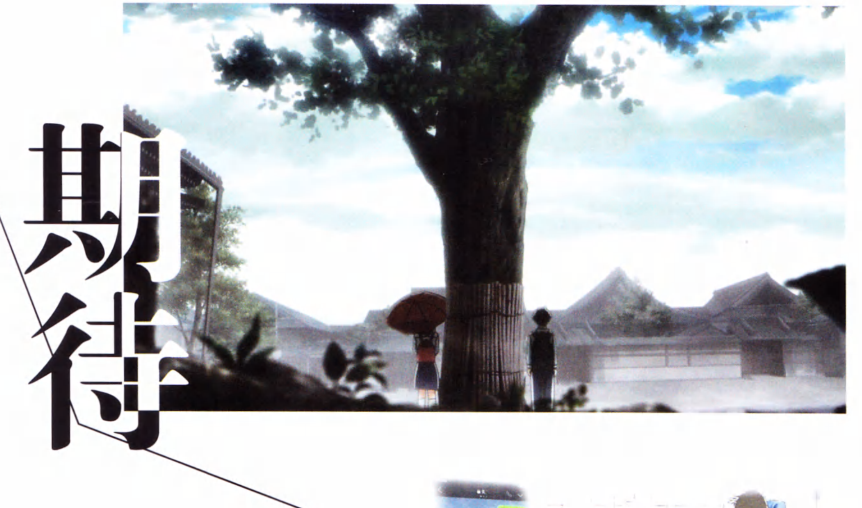




存在于美好的文艺作品之中。更多的爱情，就像是新海诚的『秒速五厘米』里面所描写的那样，岁岁年年人不同，人生就是在不断的错过，哪怕再见近在咫尺，也无法选择回头。像『言叶之庭』里年龄相差巨大的秋月和雪野排除万难互表心意，并且约定在可以独立之后再次相会，已经是非常不易的结局了。安昙和水野的爱情，如此的平凡，如此的完美，却也如此的遥不可及，如此的充满吸引力。这也就是为什么在大结局之后，广大观众看到二人结婚生子的结局时，纷纷表示如此安排真乃锦上添花。毕竟，对于如此普通的爱情，用一个充满爱意的圆满结局来为剧情划上句号，真是再合适不过了。







期待



虽然在这部动画里谈论销量会显得非常俗套，但这确实是不可避免的。『月色真美』能够收获现在这样的口碑，不仅观众们没想到，制作组们也没想到。因为在预期之中这部作品不会得到高额的报价，为了让圆盘能够卖得更多，制作人南健在公司内部力排众议，把 BD-BOX 的价格定在比平常相对要低的位置，并且是全卷收录，我们甚至都可以想象公司领导在听到这个建议时惊讶的表情。

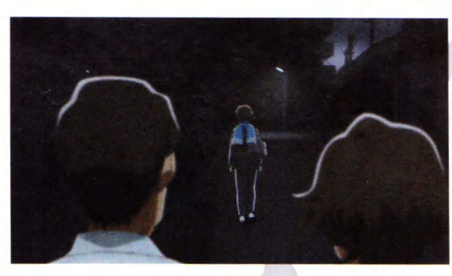
由于剧情相对平淡，也没有什么太多的特效投入，播放的过程中日亚上的预定价格也在飘忽不定，所有的销量推测都不好看，然而在最终话播放之后，排名一路高走，在 7 月 1 日的时候已经杀入前 20 名。虽然吃了播放前宣传不力的亏，但因为圆盘要到 9 月才正式发售，对于已经完结的作品来说，有这段时间来吸引更多的观众，亦不会让人失望。纯文艺类的片子本来就比较不容易卖，现在即便是保守估计，『月色真美』的累平销量突破 5000 相信不是什么太难的事情，至于能否拥有更进一步的突破，这就要看是否还能有更多的观众下定决心购买了。



不过，对于这部作品而言，圆盘的销量好与否已经不是那么重要了。信息传播如此便利的今天，网络上的评价同样重要，好评如潮能够给予制作组更多的信心。说一句私心的话，『月色真美』已经落下完美的幕布，不需要再对后面有什么过多的描述，也不需要再借用这个名字来描写其他人的故事。毕竟，对于观众们来说，这是属于安昙小次郎和水野茜的故事，属于我们平凡的故事。

结语

“月色真美”，据说语出自夏目漱石，他巧妙的使用日语把“I love you”这句话用含蓄的“今晚的月色真美”翻译出来。虽然在文学界对于这个说法尚无定论，但并不妨碍它成为一个浪漫的代表。当安昙和水野看着水里的月亮倒影时，二人心中所想早已不言而喻，很多东西并不是简单的就能够直截了当的说出来，人生需要含蓄和矜持，需要耐心和等待，当一切都水到渠成的时候，便是收获的季节。重要的是，在抵达终点的这个过程才是我们应该去关注的，生活中的点点滴滴，看似普通，却如同宝石一般的珍贵。这就是『月色真美』所为我们展现的，一个普通平淡的 boy meets girl，但却闪耀着不一样的光芒，最美的纯真。▲









——少子化的日本，『恋爱禁止的世界』

既然真心为你

□文/冬目昇 □责编/稗田、罗德□ 美编/三白

当恋爱不被世界所允许；
当爱恋不为世人所认可；
生活在这个世界之中的少年少女，他们的情感又该何去何从?
这是恋爱被禁止的世界，这是婚姻被他人所决定的世界；
这是谈不上“恋爱自由”的，几无浪漫可言的世界。
然而，就是在这样的世界之中，名为“恋情”的美丽之花，却悄悄的绽放了起来。
互相喜欢的少年少女，将情感埋于内心深处的少年少女，
以及伴随他们发生的，苦涩而又美丽的青春故事。
这是名为『恋爱禁止的世界』，“真心为你”的恋爱故事。

即使是中规中矩的动画化

“真心为你。”所以愿意

“MangaBox”，中文译名漫画王。是日本移动游戏公司 DeNA 于 2013 年 12 月 04 日创刊的一款免费漫画杂志 app。与天朝的众多漫画 app 一样，它的上面在连载着一堆已在其他杂志上进行连载的漫画的同时，也连载着一些自己拥有单独版权的原创漫画。而当这些漫画的人气达到一定程度，连载章节达到一定数量的时候，不仅可以如其他传统媒体连载的漫画一样推出自己的单行本，还存在着被动画化的可能。『禁止恋爱的世界』，就是该平台上第一部被动画化的原创漫画。

能够成为一个平台上的第一部动画化作品，它的自身，一定存在着吸引人的地方。这部漫画是男性向的恋爱漫画，作品以男主根岛由佳吏为视角，讲述其在两个女孩子之间犹豫不决的故事。漫画将背景设定在少子化现象日益严重的日本，政府为了缓解少子化带来的社会问题，通过数据统计，将适合成为夫妻的人们进行配对，并于双方年龄都超过 16 岁的时候进行通知。男主根岛如这个时代所生活的所有中学生一样，被配对的命运是不可避免的。一旦配对成功，结婚几乎是即将理所当然发生的事情。但是，根岛不愿配对，他不想接受这命运。因为，他有从小学到现在一直喜欢的人；他有无论如何都想将思念传达出去的人；他有想要与其相守一生的人；更因为，那个人与他一样，在心底默默的喜欢着自己。所以，他选择了告白，并得到了对方充满感动的回应。然后，两个人相拥，热吻，分享着深藏心底的思念。如果换做是其他作品，这一幕可能已经是结局的前奏了。不过，在这部作品之中，一切都才刚刚开始。



根岛的手机收到了带有乱码的政府通知，告诉自己配对的对象是眼前自己朝思暮想的少女高崎美咲。但在随后出现的政府正式文件中，根岛的对象却换成了真田莉莉奈这个完全陌生的名字。究竟怎么回事，几乎没人能够解释。唯一可以肯定的是，根岛与美咲和莉莉奈之间苦涩的恋爱故事，迎来了真正的开始。

『恋爱禁止的世界』是由女性漫画家武佐緒于 2014 年 8 月开始连载的，以“结婚对象由政府决定”的架空世界为舞台的恋爱漫画。就类型而言，这是一部被分类于“少年漫画”的恋爱漫画，但就漫画整体给人的感觉而言，它更像是披着“少年漫画”外皮的少女漫画。在这部漫画之中，无论是人物的画风，女孩子优雅



则是 2015 年的事情。而负责动画的监督宅野诚起，其第一部负责监督的作品也是于 2015 年播出的，由 LIDEN FILMS 制作的动画『山田君与 7 魔女』。偏新人的监督搭配稍微有些年头的动画公司，虽然二者都已有了较多的经验，但在动画制作的制作方面还是存在着或多或少的问题的。而这问题，在『恋爱禁止的世界』第一话中，几乎如教科书版的出现在了观众的面前，那就是：故事节奏不好。

“故事节奏不好”或者“动画节奏感良好”之列的话，是偶尔会出现在动画评论中的评价。故事节奏是受到多方面制约的，不同类型，不同题材的童话，其节奏感方面往往面临着不同的问题。恋禁第一话的问题，在于故事构造的不合理。如果看过原作，大概都会觉得，第一话的内容，会做到根岛和美咲接到政府下达的通知为止。监督也是这么想的，所以也将第一话做到了这里。这是漫画三话的内容，做成动

纤细的细节动作，还是细腻如丝的心理描写，都让人感到一股微妙的少女漫画气息。

不过，漫画的分类，本来就是较为模糊的。『恋爱禁止的世界』毕竟是以男性为主要视角，描写其与两个女孩子之间的恋爱故事。所以无论其中存在着多少女性漫画家所特有的优点和习惯，它依然算得上一部少年漫画。而存在于这部漫画之中的，其他少年漫画中少见的细腻心理描写，更是能够让大部分不关注少女漫画的阿宅们体会到其中所存在的魅力。

新世纪开始，日本的深夜动画数量以一个惊人的速度逐年递增。在新世纪开年的 2001 年，深夜档动画的数量只有少少的 20 部。而到了 2017 年，单单一个季的新番数量，都要比“20”这个数字多出很多。但是，量多不等于精。日本动画的量虽然增长起来了，但是动画从业人员的数量却并没有因此而增长。这是个非常矛盾的问题，所导致的最终结果是在这些数量众多的动画中,大多数动画都无法做到“尽如人意”。

在看『恋爱禁止的世界』第一话的时候，笔者对于动画的质量感到有些失望。而这，或许是由于监督在制作第一话时，因剧情构造而受到了难以突破的限制。在这里先来介绍一下这部动画的制作公司和监督吧！动画的制作公司 LIDEN FILMS 并非老牌制作公司，它虽然成立于 2012 年 2 月，但出品自己的独立 tv 动画，



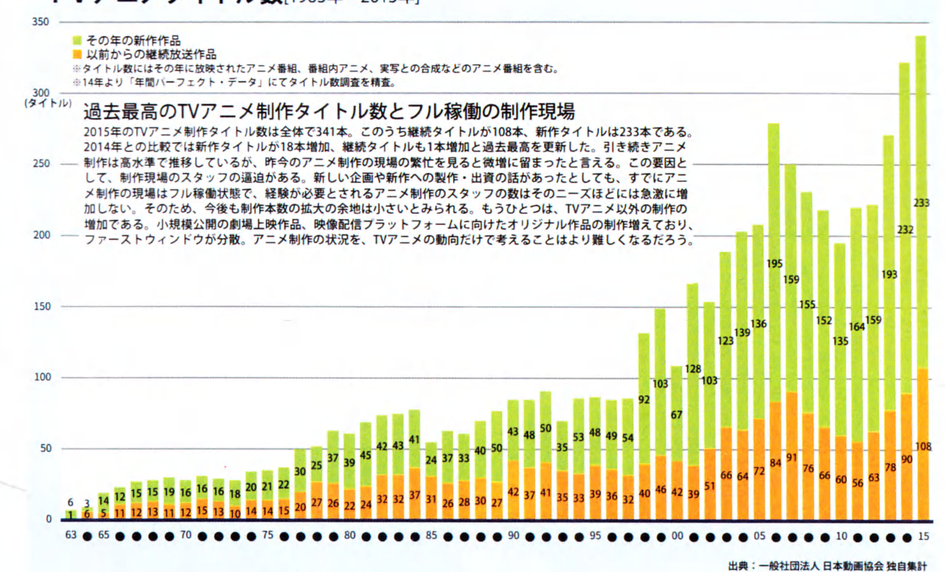


基本是绰绰有余的事情。只是，因为漫画的第二三话都是在用大量的分镜描写根岛美咲灯下约会的故事，能够被大书特书的只有漫画第一话的内容。制作组不得不在第一话的内容上大做文章，导致动画第一话的整体节奏缓慢，在交代世界观之后有点让人“不知所以”。

到了第二三话，这一问题得到了很大的改观。无论是根岛见政府安排的未来结婚对象莉莉奈也好，还是莉莉奈对二人的态度也好，亦或是仁坂对根岛的恋情和美咲的态度，都能够将短短的 20 分钟故事填充得异常充实。虽然还是存在着诸如“没有很好的将漫画分镜之间的动作填充”这样的小毛病，但将原作中欢乐的故事清晰的表现出来无疑是一个大大的加分项。这种做法，使得原本略显苦涩的故事，蒙上了一层轻松欢快的面纱。可以让观众一边欢笑，一边体会只属于这个世界的恋爱滋味。

这部动画拥有让人眼前一亮的题材，而且男女观众通吃。所以无论是在天朝还是在日本，它的人气都可圈可点。虽然算不上大人气作品，但确确实实的吸引了一部分人的观看及喜爱。

一部作品的设定，有的时候真的能够让



LIDEN FILMS

人感到喜爱。ACGN 界有许多这样的作品，它们可能在剧情方面存在逻辑性错误，可能在角色塑造方面略显粗糙，可能在制作质量方面让人吐槽，但却因为极其有趣的新奇设定，让人记忆犹新，甚至莫名其妙的成为该部作品的 fans。『恋爱禁止的世界』的原作漫画，在各方面都能被称得上“可圈可点”。而其在设定上最大的加分项，莫过于将“少子化”这一社会问题直接的融入进故事的核心设定之中。这种做法，使得这部发生在架空世界的，虚构的故事，与现实世界产生了极其紧密的联系。

老生常谈的少子化问题

少子化这一词语，源自于日语“しょうしか”，是指因出生率下降，造成幼年人口（统计区间为 0~14 岁）逐渐减少的现象。日本是受到少子化影响最为严重的国家，也是世界上最积极寻找少子化问题解决方法的国家之一。早在上个世纪 70 年代，日本就断断续续的施行了“儿童津贴制度”。由于当时少子化现象还没有变的严重（日本的出生率下降是从 1974 年石油危机开始的），早期的津贴在儿童年龄和家庭收入方面有着严格的限制。既能够领取津贴的，仅限于家庭收入有限且儿童年龄在三岁或六岁之前。到了 2010 年，由于少子化现象的日益严重，津贴的发放条件也进行了几次优化。

“儿童津贴制度”是日本政府应对少子化问题的积极政策，但是由于有限的金额在高昂的育儿成本面前实在杯水车薪，这一政策在当今这个时代能否对生育起到促进作用还有待商榷。除此之外，日本政府还为了完善保育制度而提出的数个“待机儿童支援计划”，但始终收效甚微。

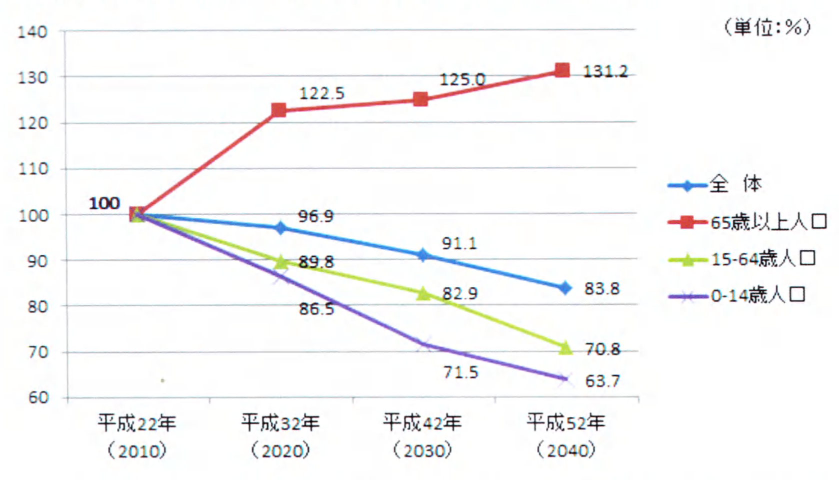
记得几年前，“日本爱知县市议员长田朝永（音译）曾提议通过向已婚人群派送‘被刺破的避孕套’，从而增加生育”这条新闻在网络上引起了热议。这个提议非常的极端化，但确确实实可以从中看出日本政府对于新生代数量连续 30 余年减少的无可奈何。

社会上存在的问题，往往会成为创作者们创作的源泉。“少子化”这话题出现在 ACGN 的作品之中，也早就是理所当然的事情了。不过，ACGN 作品中最初的少子化元素，大多存在于一些 SF 系作品之中，通过科幻的手段产子，从而解决这一问题。除此之外的以现实为题材的作品，基本不会直接涉足。毕竟，这个问题过于严肃，也过于复杂。是创作者们所不愿去尝试的。在『恋爱禁止的世界』之前，即使偶尔出现以此为题材的作品，也大多是同人创作的各类作品。这之中，以 R-18 本子最为常见。在婚礼上造子，女性商品化，女性消费化，男性消费化等等奇思妙想屡见不鲜。

然而，R-18 的本子，其最终目的终究是榨取读者的欲望。其中的设定，虽然看着有趣，能够让人眼前一亮，但过于异想天开，不切实际，甚至有违人道。试想一下，如果有一天，婚礼现场从海誓山盟变成当众作乐，那么这个世界或许就真的有些不正常了。

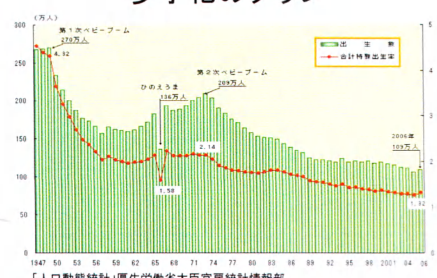
在新世纪之后，日本社会由于少子化而引发的诸多问题，渐渐成为社会各界不得不积极

■ 年齢区分別の将来人口推移予測(H22年を100とした対比)



<国立社会保障・人口問題研究所「日本の地域別将来推計人口(平成25年3月推計)」より作表>

少子化のグラフ



「人口動態統計」厚生労働省大臣官房統計情報部



这句话『玉子市场』出自第九话“唱歌吧，恋爱之歌”结尾，德拉之口。那是在玉子的父亲回忆与妻子的相遇后，让人感到温馨的语句。笔者想，很多人，或许都如这句话所说的那样，心中充满了对爱情的憧憬。这是理所当然的事情，暗恋也好，明恋也好。每个人都喜欢着或喜欢过什么人，每个人也都期望着某种简单的幸福。即使是发表过“无法想象与他人永远在一起”这一言论的著名动画 /galgame 脚本家虚渊玄，在偶然间梦到自己的初恋之后，也在推特上留下了无比感伤的文字。

或许，没有人不憧憬爱情，没有人不相信爱情。只是，现实中的诸多无奈，促使着人们不得不怀疑爱情的存在，不得不探讨爱情的意义。少子化是一种现代病，往往越是发达的国家，就越容易沾染这种疾病。而日本的社会经济，在战后可以用“动荡不安”来形容。它经历过高速的经济发展期，是世界上最快由发展中国家升级成发达国家的少数实例之一。而它也因此，几乎是理所当然的患上了这个现代病。

日本的少子化苗头始于上个世纪 70 年代中旬。经济的高速发展导致社会竞争压力极大，工作环境极其疲劳。年轻人为了更好的发展离开家乡，致使人口向大城市迁移，导致传统的家庭构造（老人，父母，儿女）被破坏，再加上城市物价偏高导致的育儿成本暴增，致使很多已经结婚的夫妻不敢育儿或减少育儿数量。天朝的当下，很像那个时期的日本：年轻人为了工作机会选择到北上广等大城市打拼，工作的压力和住宅的昂贵致使其生活无法获得安定，也就不得不暂时放弃结婚生子的想法。所以，对于在外打拼的年轻人而言，而立之年后再去考虑结婚生子，其实并不算晚。但是，如果换做三线城市或者乡村这种房屋和收入都很容易得到满足的地方而言，30 岁结婚是让人难以想象的事情。

应对的问题。这之中，以“地域振兴运动”和“废校现象”最为被天朝阿宅们所熟知。其中，地域振兴组织往往会与动画制作公司进行合作，将动画的舞台设立在地域振兴所在区域。再通过“圣地巡礼”，“虚拟居民票”等形式刺激地域经济。这是一种双赢策略，被各大动画公司所广泛使用。至于“废校现象”，最耳熟能详的作品莫过于为了留住学校而努力活动的『LOVE LIVE』。

其实，实现地域振兴和解决废校现象，某种意义上来说就是对少子化的对策。以此为题材的作品，完全可以称为“不直接涉足的少子化题材作品”。毕竟，少子化这一问题的产生是多方面的，由其引发的现象也是多种多样的。因此，它无法像以“废校现象”为题材的『Love Live』和以“地域振兴运动”为题材的『樱花任务』那样直入主题，探讨其解决之道。而这，或许也是这一题材始终没有诞生出优秀作品的原因。

『恋爱禁止的世界』这部作品的动画化，对于这一题材来说有着极其重要的意义。它不仅成功的将少子化问题融入进自己的故事之中，还巧妙的将之与“恋爱”二字相结合。使得这部作品与其说是发生在架空世界的，题材新颖的，描写当今社会问题的作品，不如说是一部披着这个外衣的恋爱故事。不过，这个故事因为与众不同的题材而显得新颖别致，故事中的角色因为这个另类的设定而产生着在其他恋爱作品中绝不可能产生的恋爱烦恼。在政府的明文规定之下不知该何去何从的角色们的故事，正是这部作品吸引人的地方。

少子化的起源与恋爱故事

“Everybody loves somebody；
谁人都会有其所爱；
谁人都会迎来自己的春天；
就像我遇见你一样。”







不过，日本的少子化问题，并不止于此。近 20 年的经济停滞，以及一系列灾害的雪上加霜，使得日本的年轻人对于未来，大多都存在着悲观的态度。他们生活在由父辈创造的舒适环境之中，但却并不认为自己能做的比父辈们好。

生活在日本的经济与文化评论家罗兰・凯特对此深有感受："你可以去日本的大学里看看，他们对自己的未来相当悲观。他们生长在一个成熟的经济环境里，他们的生活富有而舒适，但展望未来，他们不认为自己会比父辈做得更好，而这是一个非常打击人的事实。相比之下，中国甚至是越南，他们的孩子们更愿意去体验青春，因为他们知道自己的未来收入会比父辈更高——在日本，没人能这么想。"

经济高速发展导致人口向大都市聚集，破坏了原有的家庭结构，使得传统的生育观念被破坏。再加上未来的不明朗，日本的未婚人群已经渐渐不再将结婚看作人生的必然事项了。但情况不止如此，虚无主义的潜移默化，更加重了结婚率的下降。"看不到结婚的意义"，"一个人也能生活得很好"等等思想在日本并不少见。

促使少子化的另一个原因是性爱的减少。在日本，无论是年轻人还是结婚多年的中年夫妇，对性爱冷漠的并不在少数。上个世纪 90 年代的日本政府，甚至还宣传过"无性婚姻"。其中原因，有工作的繁忙，对爱人的冷漠，对生活的厌倦。是很难解决的问题。如果看过日本当今的文学作品，就会发现，其中结婚多年未育孩子的夫妻非常常见。最典型的例子莫过于日本著名情爱大师渡边淳一的代表作之一『失乐园』中的女主凛子：与丈夫结婚多年，不仅性生活很少，二人也一直没有生儿育女。在与男主久木相遇之后，她将夫妻生活当作例行公事般的存在，几乎体会不到其中的乐趣。

在『恋爱禁止的世界』这部作品中的世界中，少子化现象出现得要比现实世界更早一些。而贯穿整部作品的"政府对少子化政策"，颁布的时间恰好与日本社会出现该问题的时间相近。原作漫画里，根岛和莉莉奈向读者们展示了该条政策的相关资料：

"超・少子化对策基本法

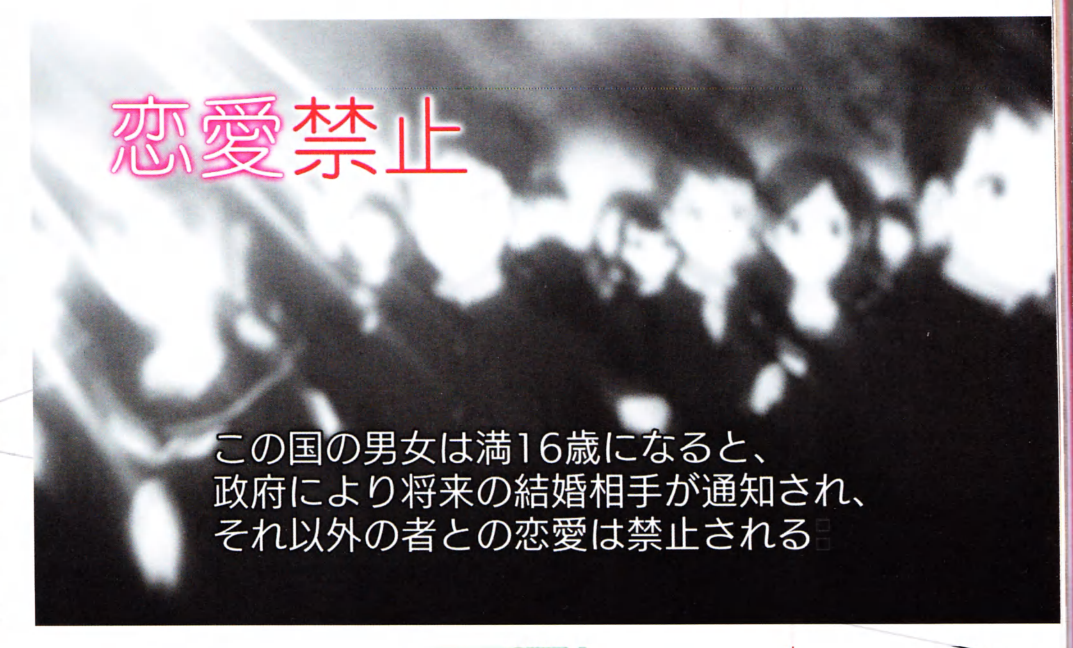
超・少子化对策基本法指的是 1975 年开始实施的少子化对策，是由政府主持的结婚斡旋制度，统称为 Yukari 法。一般又被称为政府通知。"

所谓 Yukari 法，正如上文中所说，是由政府统计大数据后，为最适结婚的二人颁布结婚建议的一种政策。这有点像天朝愈演愈烈的相亲公园的进化。子女因为忙于工作暂时将婚姻问题放在一边，在家中较为清闲的双亲便自发的在公园里为子女寻找可能适合的伴侣。政府只不过是用自己替换了父母的位置，且挑选的对象更为合适一些而已。最初，这一政策并不具有强制性。即使接受到通知，当事人也可以选择接受或者坚持自己的心仪目标。

动画的第一话结尾出现的，向根岛寄送政府文件的政府人员，其实就是在该政策实验阶段产生恋情的男女。在漫画后期，他们二人的故事，便是这一政策之下诞生的悲伤。

政府人员的名字叫矢嶋和一條。他们的世代，被分类为 Yukari 世代和除此之外的世代。两者经常被拿过来进行比较。"如果是 Yukari 婚的话或许就能生出更有用的孩子，他们昨天吵架时这样子说我"那是在一天晚上，一條向矢嶋哭诉的话语。

在漫画里，作者并没有对配对的原理进行





非常详细的说明。但可以确认，其与当下愈演愈烈的大数据背景，有着分不开的关系。总而言之，在这种名为“Yukari 法”的作用之下，不少人都获得了幸福。适用者大多对于通过这种发放选择的对象感到满意。或许，每个人都会对未来感到迷茫，每个人都会怀疑身边的恋爱对象究竟能不能与自己厮守终生。政府通过这种方法进行的科学配对，某种层面上来说解决了人们心中的迷茫。而对于不知该如何恋爱的人而言，能够顺其自然的得到适合自己的恋人难道不是一件幸事吗？

当然，事情还远不止这么简单。Yukari 法是根据数据，将会获得和睦夫妻生活的二人进行配对。这也意味着，通过这种方法组成的家庭，往往很难出现家庭问题。子女也能因此在一个幸福的环境之家茁壮成长。名为一條的少女，就是父母自由恋爱的结果。而她的双亲的婚姻生活，明显不怎么和睦。

“我一定要 Yukari 婚”，一條一边赌气的说着，一边轻轻的趴在了矢嶋的身上。这是她心中的迷茫，却也是她对感情的动摇。那之后，在一條接到政府下达的通知之后，那句“如果你愿意跟我结婚的话，我就拒绝政府的通知”，究竟又包含了怎样的悲伤与无奈啊？

那之后，矢嶋也理所当然的接到了通知，并顺利的恋爱结婚，过上了平平常常的日子。一切的一切，仿佛都在证实着 Yukari 婚的正确和正常恋爱结婚的错误。但是，当矢嶋在妻子的身上发出“不是这个味道”的思索时，Yukari 真的就是正确的吗？时至今日，矢嶋依然没有觉得自己的生活又多么的幸福，相反总觉得存在着些许的遗憾。这种感觉，在他因缘巧合的与一條共事之后，尤为强烈。

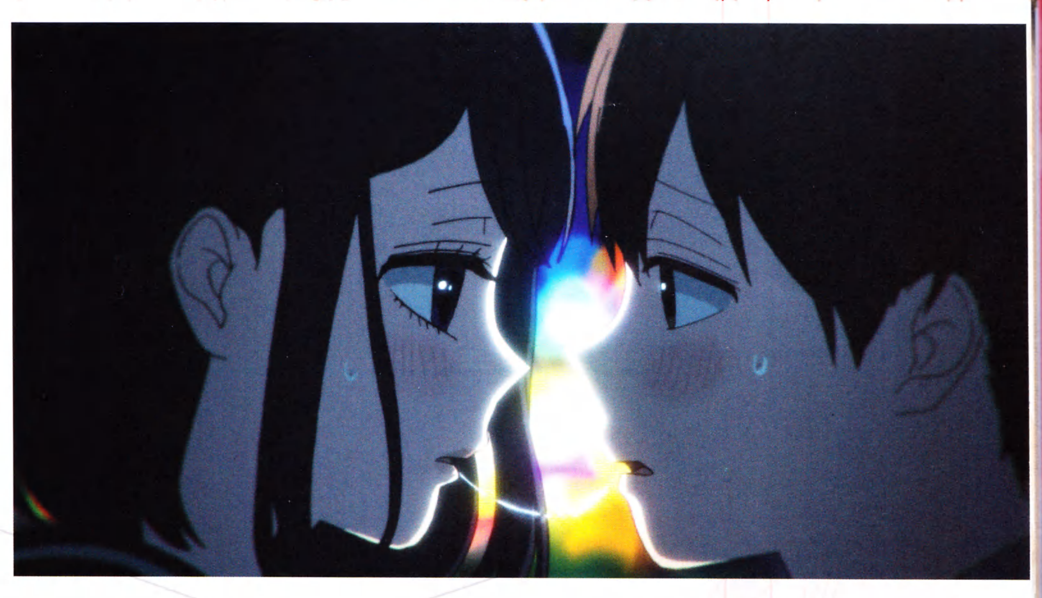
如上文中所说，造成少子化的原因是多分面的。这些队方面的原因所导致的，其实是一个极其简单的结果：没有结婚 / 生子意愿。『恋爱禁止的世界』的世界中，针对这一结果进行了极其简单的应对，那就是将适合结为夫妇的二人配对。这个方法所带来的效果确实显著，社会甚至开始认为不通过这种方法结婚的男女，未来会发生各种各样的问题。



但是，真的就一定会发生各种各样的问题吗？每当看到矢嶋和一條站在一起时的画面，这种想法就会飞快的充斥于脑中。他们在巧合中相遇，如命中注定一般成为了青梅竹马。然后，理所当然的恋爱，理所当然的同居，理所当然地享受着彼此为对方带来的点滴幸福。如果在其他世界之中，他们或许是令人无比羡慕的一对，也终将会在某一天终成眷属。却只因政府的通知和彼此一时的软弱，而成为了对方心中永远的遗憾。

这是这个世界所存在的问题，是作者创作这个故事之时的核心思想。武佐緒并非想要创造一个少子化得以解决的世界，而是希望通过少子化这一元素，去讲述一个略显苦涩的恋爱故事。

在漫画的最初（动画有修改，但不妨碍故事的整体）发生过这样一个小插曲：第二天即将去相亲的黄毛男竹田，向根岛诉说着自己要"为爱而活"，"绝不结婚"的意志。他的发言，被包括根岛在内的几个好友所认同，大家甚至半开玩笑的互相发誓，决定"永不结婚"。不过，





他们所排斥的，恐怕不是结婚，而是"由政府决定婚姻"这件事情。其中，美咲也如起哄一般加入了他们的队伍之中。

然而，好景不长，与政府安排的结婚对象见面的竹田，很快就倒在了对方的石榴裙下。不仅将之前的誓言抛到脑后，还每天兴高采烈的期待着与对方见面，完全一副恋爱笨蛋的嘴脸。这也难怪，竹田并没有自己的喜欢的人，他的拒绝，与其说是对自由的向往，对体制的反抗，不如说是因为第二天的见面而感到紧张。他所说的话语，为自己找借口的成分居多，认真成分极少。

不止竹田，在那一圈发誓的人中（其实一共就六个人），真正认真的大概只有男主根岛，女主美咲，以及男二仁坂吧？至于原因嘛～因为他们都有埋藏在内心深处的感情。这份感情，促使他们对自由恋爱的向往，不受社会的束缚。而在那之后，根岛的告白也好，美咲的大胆动作也好，都是在尊从自己内心最真实的情感。

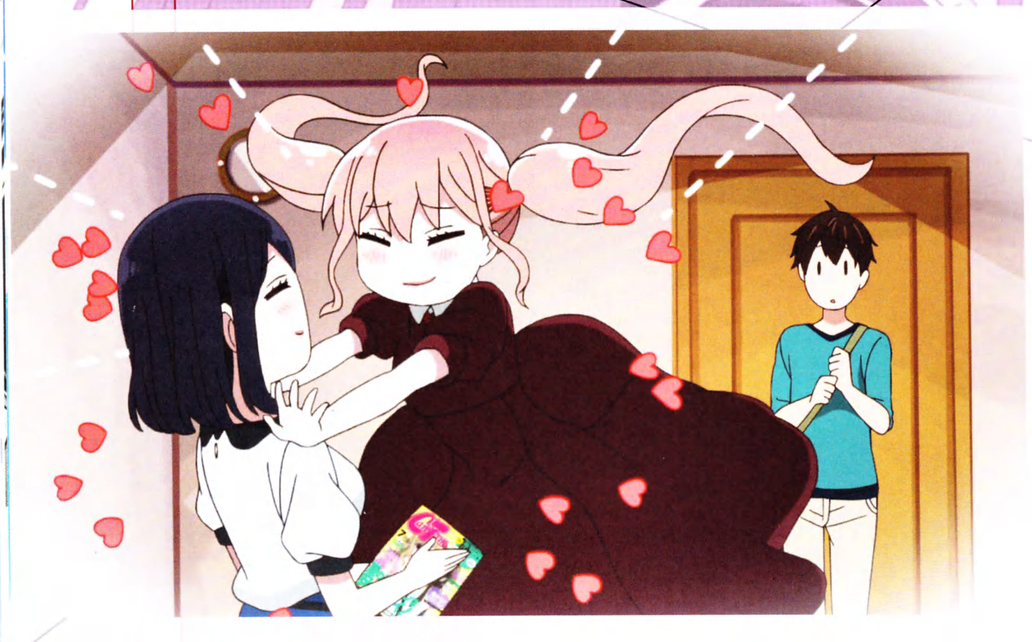


「因为爱你，所以真心为你」

恋爱或许是苦涩的，恋爱或许是悲伤，但恋爱往往都是自由的。在大多数描写恋爱的作品之中，除了彼此的心意，很少有能够阻碍两人恋情的因素。即使是发生在讲究父母之命媒妁之言的封建社会的故事，两人所受到的束缚也只是来自于外界，而与各自心意无关。当两个相爱的人站在一起，那么办法就总是有的。

但是，在『恋爱禁止的世界』之中，一切都不再是那么简单。政府所进行的恋爱配对，某种意义上上来是一种最优解。甚至能够延伸出"通过政府配对结婚的夫妇，他们的未来是最幸福的"这样的道理。因此，而一條的纠结，矢嶋的犹豫，也大多源自于此。一对真心相爱的人，当被告知自己无法给予对方幸福，而他人可以时，究竟会是怎样的悲伤和落寞啊？

美咲喜欢根岛，根岛也喜欢美咲。这是在作品的最初，就理所当然交代清楚了的事情。不过，根岛这个男主，比起大多数 ACGN 作品的主角，



都要来得软弱。要知道，即使是碇真嗣，也有为了绫波丽乘上 eva 战斗的经历，而这部作品之中的男主，除了发生在故事最初的告白外，几乎都是在被其他角色引导着前进。甚至连接吻这种本应由男性引导的动作，大多数情况下都是在其他角色的语言和行为下半推半就去做的。

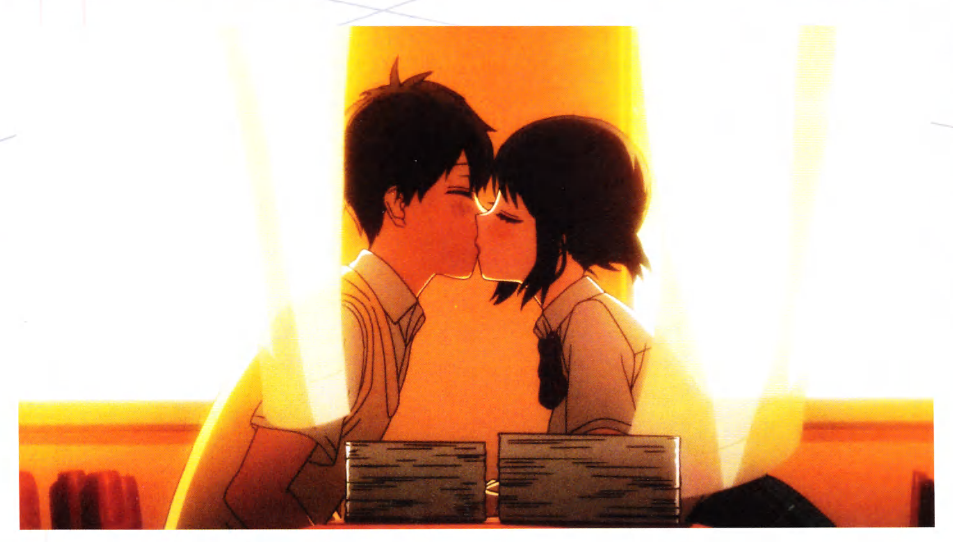
在拥有如此懦弱男主的前提下，故事想要顺利的发展，对二号女主莉莉奈的要求是非常之高的。试想一下，如果莉莉奈在故事的发展中渐渐觉得根岛是自己的真命天子而展开攻势，那么这部作品怕是早就以莉莉奈 end 宣告完结了。因此，为了让故事能够继续下去，根岛和美咲能够继续纠结下去，莉莉奈必须是一位“大公无私”的女孩子。

先来看一下莉莉奈的设定吧：从小体弱多病，没有朋友，因此不懂如何与他人相处。即使到了高中，身体状况良好，人际交往方面依然存在着极大的问题。实际上是个性格不错的女孩子，神经有点大条，习惯为他人着想。所以，在莉莉奈得知根岛的经历后，所表现出的不是愤怒，不是遗憾，而是好奇。她对这个由政府决定的婚姻不感兴趣，而对敢于勇敢相恋的根岛和美咲满是憧憬。这份憧憬，使她赢得了根岛和美咲的好感，并和美咲成为了关系很好的朋友。



不过，这里不得不感慨 Yukari 法的强大，根岛和莉莉奈之间，确实存在着非常优秀的契合度。根岛不擅长和女生聊天，和莉莉奈却毫无顾忌；莉莉奈也因与根岛的相遇得以从自己的世界中走出，交到值得信赖的朋友。如果，根岛没有喜欢过美咲，他们二人一定会在短暂的相处后成为一对让人羡慕的情侣吧？可惜，这个世界没有如果。莉莉奈从一开始便支持者根岛和美咲的恋情，也因此在渐渐对根岛产生好感后，不得不压抑自己的恋情。她有点像『我的妹妹不可能那么可爱』中的黑猫，既真心的喜欢着男主，又无比重视与“第一次的朋友”之间的感情。因此，她无法尊从自己的心意，只能强颜欢笑，努力说服自己支持他们。

在莉莉奈的支持之下，根岛和美咲的恋情，理应一番风顺才对。但是，事实却并非如此。根岛虽然和美咲 kiss 了数次，二人却始终没有找回通知来临前的那个夜晚的感觉。这里不得不提到根岛手机所接收到的政府通知：美咲有一个朋友，名为五十岚柊。是 Yukari 法制定者的孙女。就漫画目前的信息来看，她与那份错误的政府通知，似乎有着直接的联系。笔者在这里不妨进行了一个假设：美咲在被根岛告白后，故意装作忘记根岛，是因为她知道了根岛的未来结婚对象不是自己。而根岛在公园等待她的出现时，她可能去拜托了五十岚柊。所以，根岛当晚收到的错误统治，以及美咲态度的转变，某种意义上来说都与此有关。



当然，这只是笔者的一个假设。故事究竟会如何发展，怕是只有作者知道。总之，从目前美咲的态度中可以看出，她与根岛和莉莉奈不同，无比尊重政府的通知。这也是为什么，在根岛受到该通知之后，她就开始尽量装作一个陌生人的原因。从某种意义上来说，她很像曾经的一條，与之不同的是，她更加坚强，更加稳重。且全心全意的为了根岛着想。或许，她在与五十岚柊的相处中，切身体会到了 Yukari 婚的强大之处。她不愿破坏根岛的幸福，所以只能强忍自己的情感。





说到“全心全意为根岛着想”，就不得不提到根岛那帅气的朋友——仁坂。在动画的第三集结尾，仁坂破天荒的偷吻了正在熟睡的根岛，为这场本就复杂的恋爱故事又添了一根新芽。目前来看，没人知道他与美咲之间到底发生过什么，但他对根岛的心意，已经是显而易见的事情了。

在很多 galgame 中，总会存在这样一为友人：他开朗，真诚。总是为身为男主的玩家出谋划策，心甘情愿当个配角。从不考虑属于自己的事情。甚至还会在毕业之际，对男主说出类似于“能够遇见你，真的是太好了”这样的话。在漫画『月刊少女野崎君』中，作者就成以此为切入点创作了一段剧情。并在剧情中称“这才是真爱”。这究竟是不是爱情，没有人可以判断。但是，如果说这样的配角，对主角没有任何超过友人的情感，也很难说得过去吧？

在这个世界之上，最难以被世人所接受的恋情，除了血亲只爱外，大概就是同性之爱了吧？而在这部以“恋爱禁止”为题材的作品中，出现这样的要素，是完全可以预见的。仁坂对根岛的思念，是这部作品之中最隐蔽，也最沉重的。如果说，现实世界的同性恋者不被世人所接受，那么在这个为了提高生育率连恋爱都要由父母来决定的世界里，将其称之为异端也不为过。更何况，这只是单纯的思念，与两情相悦半毛钱关系都没有。仁坂对根岛是恋情，从一开始就注定了苦涩的结局。但即使如此，仁坂依然默默帮助着根岛。就仿佛那是理所当然的事情一样。

莉莉奈，美咲，仁坂，她们对根岛，都有着类似的情感。也都以自己的方式，为根岛的幸福默默付出。所谓爱情，或许不是山盟海誓，地久天长，而是“真心为你”吧？



结尾：能够相遇，感谢有你

“Day before yesterday I saw a rabbit, and yesterday a deer, and today, you.”

（前天看到了小兔，昨天是小鹿，今天是你。）

这是出自美国作者罗伯特一・F・杨的科幻短篇小说『蒲公英女孩』女主人公朱莉的一句话。它讲述了男女主人公的相遇以及相恋，偶然而又必然。这句话曾被 key 社著名 galgame『Clannad』所引用，代表了一之濑琴美对冈崎朋也的思念。

爱恋是件其妙偶读事情，它总是诞生于不知不觉之间，让人防不胜防。谁也不知道自己会因为什么突然喜欢上一个人，正如谁也不能知道下个路口会和谁相遇一样。而“变得喜欢谁”，正是伴随着『恋爱禁止的世界』始终的内容。

恋爱禁止的世界，并没有扼杀人们的恋爱之心。每个人都可以自由的去喜欢一个人，每个人都可以在心底里默默的去爱上一个人。哪怕对方毫不知情，哪怕连自己都觉得这是一个从一开始便是错误的恋情。但是，喜欢的心情是不可能控制的，喜欢的心愿是不会因残酷的理由而被改变的。那是突然起来的情感，毫无逻辑可言，没有规律可寻。

所以，即使是这样的世界，有人也依然喜欢着他人，全心全意的思念着他人。哪怕终无结果，哪怕毫无回报，哪怕为了对方必须装作毫无关系的态度。或许，对于他们而言，相较于天长地久，海誓山盟，能够在当下理所当然的呆在对方身边，便已经是足够的幸福了吧？所以，美咲选择了逃避，莉莉奈选择了忍耐，仁版选择了默默的守护。这是无可奈何的抉择，却可能是唯一的解决之道。

相遇并不容易，能够相恋更是难上加难。若有一个人，能够让你说出“能够相遇，真是太好了”，请一定要珍惜。▲





东方同人动画面面观——传统动画篇

■文/夏目 ■责编/稗田 ■美编/塔里

各种同人动画创作品，抛开作品的制作水平，各种创作形式其实并没有什么高下之分，有的只是创作者本人对于各种创作形式的选择的差别。但是如果从观众的角度上来说，与短篇的手书、MAD、PV 亦或是 MMD 相比，传统意义上的“动画”还是处于一个绝对的王者地位。这不仅是因为相较于其他的创作形式，动画能包含更多的信息量、更能以一个整体体现制作者的技术水平，在网络时代的今天，动画也更易于传播。而且更重要的是，对于普通观众，他们更容易从体验上选择并接受这样的作品，因为动画中的人物形象是完整鲜活的，既有文字设定的具象化，也比漫画中多出一份动感和真实性。通过不断进展的情节，在潜移默化之中，了解作品的世界观和人物。对于入坑较晚、慕名而来的萌新来说，动画似乎就像是指路灯一样的存在。虽然是属于同人领域，东方毕竟还算是 ACG 文化的一部分，所以动画化一直是很多爱好者十分关心的一个问题。

回首一路与东方相伴前行的几部作品，无论是同为御三家的偶像大师，亦或是常常一起被提起的寒蝉（以及海猫）、型月，以及后来居上的舰 C、LL、刀剑都有了自己的动画作品。虽然水平参差不齐，口碑也有天壤之别，但是不可否认的是，这些动画作品对于母体作品本身的发展是有着巨大的影响的。甚至很多人是通过这些动画追根溯源才“入坑”作品本身的。而在其中，唯有东方至今也没有一部正式公开的官方动画。对于后入坑的爱好者，尤其是那些习惯了先从动画对一个题材有基本了解的人来说，这一点很让人不适应。而对于了解不深的吃瓜群众而言，『幻想万华镜』与『梦想夏乡』似乎就是东方在剧情与设定上的一个代表。其实这样的认知对于东方本身的发展而言也是有着非比寻常的意义的，因为只有搞清楚这几者之间的差别，才能真正的理解东方为什么被称为“同人”界的奇迹

神主与动画化

其实对于东方动画化的呼声神主并不是不清楚，也没有刻意置若罔闻。神主在很多访谈中都曾经谈起过这个问题。比如在 niconico 自制的 Gamefes 对他的访谈中，他表示：

“现在我自由了，环境上可以制作商业作品了，但现在也不想那么干了。现在则并不是因为忙、讨厌所以不干这些理由，而是因为我感觉没有意义。商业游戏倒没关系，万一要动画化我就没有能力亲手制作了。在这方面失去了自由，也就等同于作品离开我的手中了。”

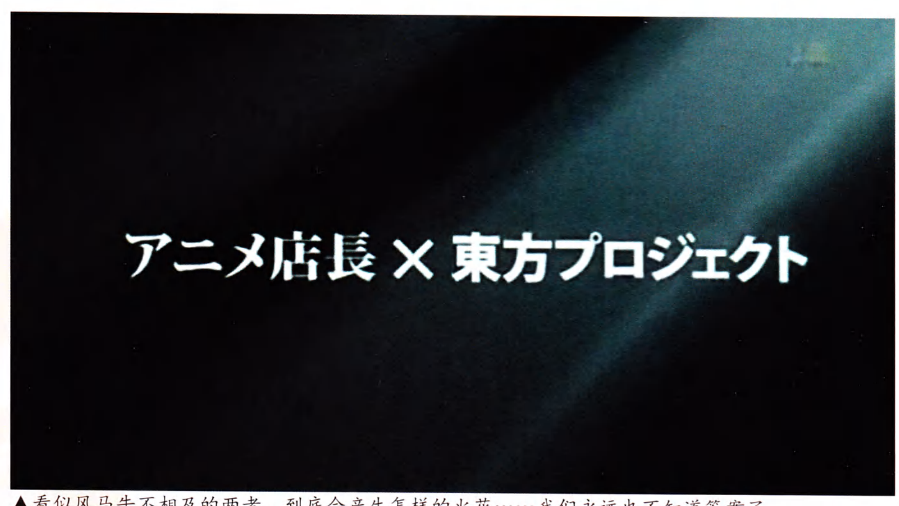
这里不能简单的将其理解为神主对于一切商业化行为的排斥，因为事实上占据了东方的主体部分很大比重的出版物比如漫画、设定集之类，基本上都是商业出版作品。为了处理由此而产生的各种问题，神主还成立了株式会社香霖堂这样的商业公司。神主对于“动画化”本身其实并不是完全持否定和抗拒的态度，神主所拒绝的仅仅是“公式商业动画”这一点。如果对于日式动画的制作流程有一些初步的了解的话，就能理解神主的忧虑。一次设定与二次设定的分别对于东方本身来说，是至关重要的。虽然说，在作品中神主设置了很多模糊不清之处，方便二次创作者们从中得到灵感，但是在整体的观念以及核心的思想上，神主还是有非常明确想要表达的内容，也因此对于东方的官方作品，神主往往是非常在意自己的主导权，以免造成作品在思想表达上的“精分”。正如『白箱』中所展示的那样，对于商业动画而言，在现如今制作流程已经有了一个相对固定的标准与流程的情况下，即使是原作者全身心的参与，也很难完全掌握剧情的走向。而作为一种依靠“形式”去表现“内容”的作品，动画的从场景设置、人物形象的塑造、演出效果的安排的等各个方面都会影响观众对于作品所表达之物的理解。而神主又是一个非常注重创新性的创作者，像『寒蝉』或者是『FATE』那样的原作改编作品肯定很难让他满意。神主在其他的访谈中也曾经表示过，如果要让自己参与动画的制作，那就一定会创作新的剧情以及相应的人物。而一旦以官方的身份制作原创作品，观众便会将动画中所表现的所有内容都看成是“原作者的本意”，毕竟相比于漫画，动画的可控制程度还是低了很多。这样一来，一旦因为自己所掌控之外的因素出现了偏差，就会对整个东方形成体系的自洽性造成很大的影响。而舰娘动画化后遭受的广泛批评、『熊巫女』结局之后制作组和原作者之间的相互甩锅似乎都在证明神主的忧虑并不是杞人忧天。所以在上述的访谈中神主所说的“自由”也就是能都对作品有一个比较完全的掌控。为了保证这一点，神主在二次创作的规则上特别注明，禁止（天朝语境下）动画形式的二次创作作品以营利的方式发售，虽然这一规则后来放松成仅仅是禁止将动画交给商业机构进行制作，但



是这也依然能反映出神主鲜明的态度和坚定的立场。

也正因为如此，有很多商业公司在于神主商议动画化的相关事宜的时候遭到了拒绝。不过也有一些企划做出了一些成果。其中最广为人知的便是由 ufotable 制作的『动画店长 X 东方 project』。

这部作品常常被很多人误解是一部没有公开的公式动画，其实实际情况并不是这样。从 2011 年刊载在『Megami Creators』的访谈来看，这个企划本身也是在各种偶然因素之下才诞生的。原本 ufotable 中就有很多喜欢东方、希望能制作东方相关的动画的员工。对此有所了解的近藤社长也尝试着与神主进行相关的接触。最终，在一迅社相关人士的帮助之下，神主给出了许可的答复。此时，ufotable 恰巧又接到了要为『动画店长』制作十周年 CM 的委托，于是便利用这个机会开始了制作。影片最终的成片有将近十分钟，但是最终只在眉山山顶的野外特别上映会进行了公开。不过这并不是由于有传言所说的 ZUN 不满意最终成品的效果而禁止公开，而是因为这部作品的制作本来就是以不公开发行作为前提的。从剧情的角度上来说，本部作品属于完全原创的作品，而重点放在对于少女们（特别是灵梦与芙兰）的弹幕战的表现上，而非世界观的塑造与传递上。作品中虽然出现了许多角色，但是其实质性的内容与『动画店长』和『东方 project』本身都没有特别大的关联。所以从这个角度上来讲，这样的表现也无法代表神主本人的意愿，也因此这部作品本质上也还是属于二次创作作品。



▲看似风马牛不相及的两者，到底会产生怎样的火花……我们永远也不知道答案了



▲在特效方面，飞碟社还是发挥出了自己的优势

在一年后的 2012 年 3 月，这部动画又在 ufotable CINEMA 进行为期一周小规模的公开放映，PV 也被上传至 nico，只是本体成了一个永远的都市传说，至今也无缘与我们见面。

无论结果如何，这部动画的出现都反应出了广大爱好者们对于东方真正动画化的一种期待。但是从创造者的角度来说，神主那种不希望自己的作品被资本所裹挟，在经历爆炸式的人气增长之后逐渐变得无人问津的心情也是能让人理解。不过也正是因为这份坚持，东方的故事才能至今都保持者最纯正的味道。

也许是意识到了群众的呼声，神主对于动画制作作品的要求也有所放宽，不再要求“不能盈利”而仅仅是要求不能交给商业公司（或者是以制作委员会的模式）进行制作，而且一定要声明自己二次创作的属性。这也使得同人动画中仅存的几颗硕果能够有进一步成长的机会。这些作品也成为东方传奇性的一部分而增添了它自身的魅力。



▲正式剧情开始之前的部分还是可以让人满意的

最初的黑历史

其实早在 2007 年，就有东方同人动画的出现了。其中完成度最高、最知名，在时间上也最早的的作品就是由 SOUNDHOLIC 于 C73 发售的『TOHO PROJECT SIDE STORY 星の记忆』。

正如其标题所显示的，『星之记忆』的主要内容并不是在叙述东方本身的故事，而是借助东方的一些基本设定，比如蓬莱之药、地月战争等，来讲述一个原创人物为主的故事。本来这一点并没有什么不好，可是创作者在构思立意以及编剧技巧上的不足，让整部作品基本

处于一种节奏失控的状态，故事走向的逻辑也是让人摸不着头脑。故事的前半部分还相对比较正常，地球联军的飞船大举进犯月之都，月之三露娜·玛留斯派遣月之使者与潜伏已久的咲夜里应外合将辉夜带回月之都。月之王欺骗辉夜蓬莱之药的力量只用于将月球的“魔力（mana）”恢复正常拯救月世界，让她使用自己的“永远之力”来制作蓬莱之药。等待药一完成，他便露出自己的真面目。原来，目睹了妻子在试验中惨死的他，听信了月兔kinako“吃下两次蓬莱之药就可以获得超越神的力量”以及“只要将蓬莱之药融合进月的中心就可以使月之魔力永不枯竭”的话，诱骗辉夜制作出蓬莱之药。随后他便将辉夜，永琳等人以及反对将地球全部净化的咲夜囚禁起来。不过，之后的故事便开始各种神展开，原来“蓬莱之药吃两次就会获得超越神明的力量”只是kinako的谎言，实际却恰好相反，会立刻致人于死地。kinako为了报复月之王两次夺走自己的家人（第一次是真的父母，第二次是收留了自己的永琳的母亲），于是便要杀了他，而地球联军也是为了能让自己有理由提出辉夜夺回作战而串通好的，在完成的复仇计划后，为了彻底斩断地球与月亮之间相互仇恨的链条，她牺牲了自己选择将月球（嗯？）净化、重构。失去了目标的地球联军就此返程，铃仙与辉夜曾经的背叛在被已经成为虚无的月之民与月兔们原谅（嗯？），故事在一片大结局的祥和中就结束了。

这部作品是SOUNDHOLIC制作的第一部，也是至今唯一一部长篇动画作品。在这作品之前，SH仅仅只做过一些短篇的PV作品。这部作品的品质即使是以当时的眼光来看也谈不上十分优秀，再加上故事中出现的原本东方的人物都变成了吃瓜路人，看着一群原创角色







▲什么都不做的话，地球上的大家都会死掉的哦

把故事引导到奇怪的地方。虽然制作者请到了许多知名声优为其配音，也为其创作许多品质尚佳的配乐，但还是不能掩盖故事上的硬伤。这部作品也成为了SOUNDHOLIC的黑历史。之后，虽然SH依然制作了东方PVD等一些PV作品，但是对于长篇动画就再也没有再进行过制作了。

尽管存在这许多的缺陷，但是这部作品依然是有着十分重要的意义。因为这是东方的爱好者们第一次进行的动画化尝试，其结果也为后来者提供了非常宝贵的经验。也就是制作长篇动画作品与之前以PV形式发布的动画存在着非常大的差别，而故事性的塑造、叙事节奏的控制以及逻辑自洽的构建才是动画化作品最需要注重的核心问题。而手绘动画由于原画和中割张数的不足导致的画面不顺，这又会放大作画上的不足与失误。虽然对于同人动画无法用商业动画的评价标准对其进行评估，爱好者们一般也会样更加宽容的眼光，但是如果效果最终偏差的太多，那就只能说明制作过程确实

出现了问题。日式动画发展至今，已经逐渐摸索出了一套完整的制作流程。即使是个人制作者，如果想要另辟蹊径，除非有超强的制作能力，否则也只能适得其反。所以即使是同人作品，创作也应该在一般的规则之下才能实现最好的品质

有生之年系列

相比于『星之记忆』，同年宣布制作的『東方夢想夏郷』就走上了另一条更加星光璀璨的道路，以至于神主在作品发售后不久还专门在博客上表示了自己的担忧，并提出了一些相关的要求。在现实中确实也有很多人将『梦想夏乡』当做是东方的官方作品，从某种角度上来说也算是对于制作者的一种充分的肯定。

『东方梦想夏乡』于 2008 年的 C75 首次发售，至今依然在连载中。本来预定制作 12 话，也就是一季正式番剧的长度，但是由于各话之间的间隔时间过长，所以在 16 年，官方宣布可能会直接在第四话完结。与 SH 相同，制作社团舞风同样也是一个东方同人音乐社团。不过社团主催时音（也是本作品的监督）在 2005 年社团之初便有制作这部作品的打算。相比于『星之记忆』，『梦想夏乡』有几个非常突出的特点。首先就是这部作品的世界观体系，





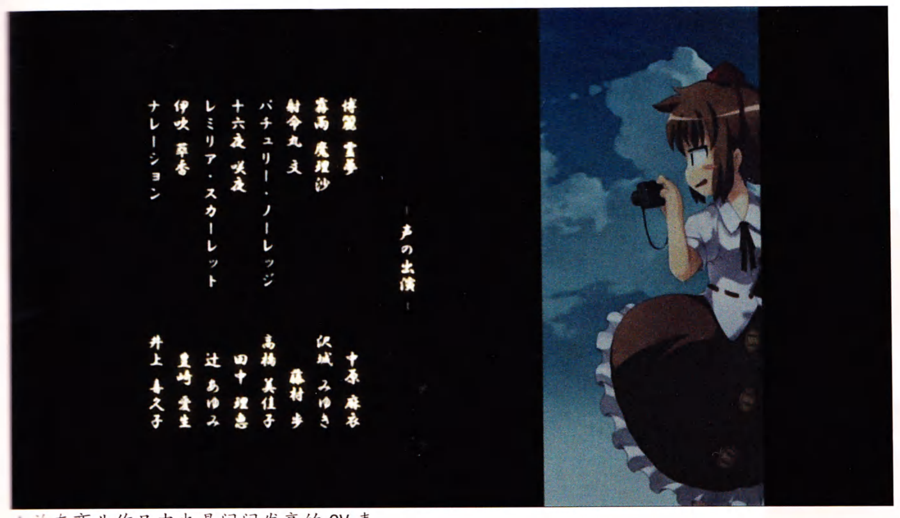

▲堆成小山的人偶明确的显示了时间的轮回


▲萃香略带悲伤的笑容背后究竟隐藏了怎样的秘密

主要还是使用了东方本身的世界体系，并且把“异变”和“宴会”这两个东方故事中最常出现的元素作为故事发展的主线，让故事在“味道”上就显得十分“纯正”。而且在作品中设置的伏笔，也在很大程度上能持续的激发人们解谜的兴趣；在最近发售的第三话中，时空轮回与记忆重置的设定以及『萃梦想』的既视感都让人对接下来的故事展开充满了期待。

其次就是对于场景以及人物的描绘要精细很多，不仅在作画与色彩上十分柔和自然，而且在其中各种彩蛋的设置也是让人分外惊喜。对于幻想乡环境的还原也是十分到位，更能然人感受到故事所想要塑造的悠闲的氛围。人物的萌化则让人对于故事没有什么了解也能很快的接受，同时也让故事中人物与人物之间的关系变得更加有爱与柔和。

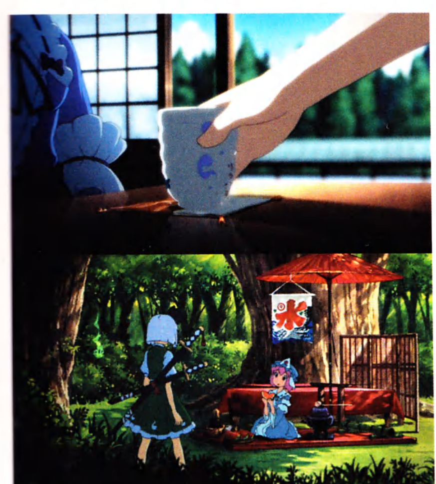
最后，就是作品中各位声优精彩的演出，以及恰到好处的配乐，这在之中也充分的展现了时音本人的创作才华，基本包办了作品中所有的 BGM 与 OP、ED，而且都能保持很高的创作水平。



▲放在商业作品中也是闪闪发亮的 CV 表

PV 万华镜

提起『梦想夏乡』几乎一定会与相提并论的，便是由满福神社制作的『幻想万华镜』系列。和时音几乎一个人包打全场不同，『幻想万华镜』的制作中并某个特别突出的人物，这种群策群力的创作模式，也许也是神主所希望的样貌。与前两部提到的动画系列不同，动画制作方的满福神社并不是一个以音乐制作见长的社团，所有的音乐的部分都是由另一个社团幽閉サテライト进行制作，尤其是每一部作品的主题曲，几乎是作品的点睛之笔。而每部作品正片之前的 pv 作品也常常能获得不低于正片本身的人气，所以整部作品系列也被笑称为“PV 万华镜”。



▲杯子上写着的幽幽子的名字与招牌上的⑨，以及幽幽子那风雅的布置……



▲被卡住无法出门的萃香



▲纯正的日本原风景

在这些因素的综合下，虽然第一话出现了许多制作上的违和感而遭到了一定的批评，作品整体还是获得了非常高的声誉。即使是因为每四年才出一部新的作品，而被戏称为“奥运番”，也依然有大量的观众时刻保持着关注。如果有朝一日神主真的打算制作官方动画的话，『梦想夏乡』一定是一部非常好的参考对象。

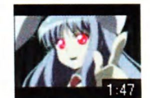


満福神社×幽閉サテライト『幻想万華鏡「泡沫、哀のまほろば」PV』予告

12年08月09日 20:19 投稿

再生:90,858　コメント:790　マイリスト:875

えーりん もこたんときいて 神曲や まりありだああああ ふふゆみひはつなちし かみかみかみ れいむ 神曲 自重しろやwwwwwwwwwwww なん…だと…!? !? きたああああああああ



【満福神社×幽閉サテライト】幻想万華鏡「泡沫、哀のまほろば」PV Ver.0.5

12年10月12日 21:49 投稿

再生:179,542　コメント:1,758　マイリスト:2,896

アーーーーーーー wwwwww これが一番好き ゴキブリに見える えーりん なんか、目に見えたw 誰かー、歌詞お願いし ♪ぐるぐるーろうか回 うどんげかわいいよね こーりん さくや! はーーーい かみかみかみかみかみ かみきょくや もこたんは私…



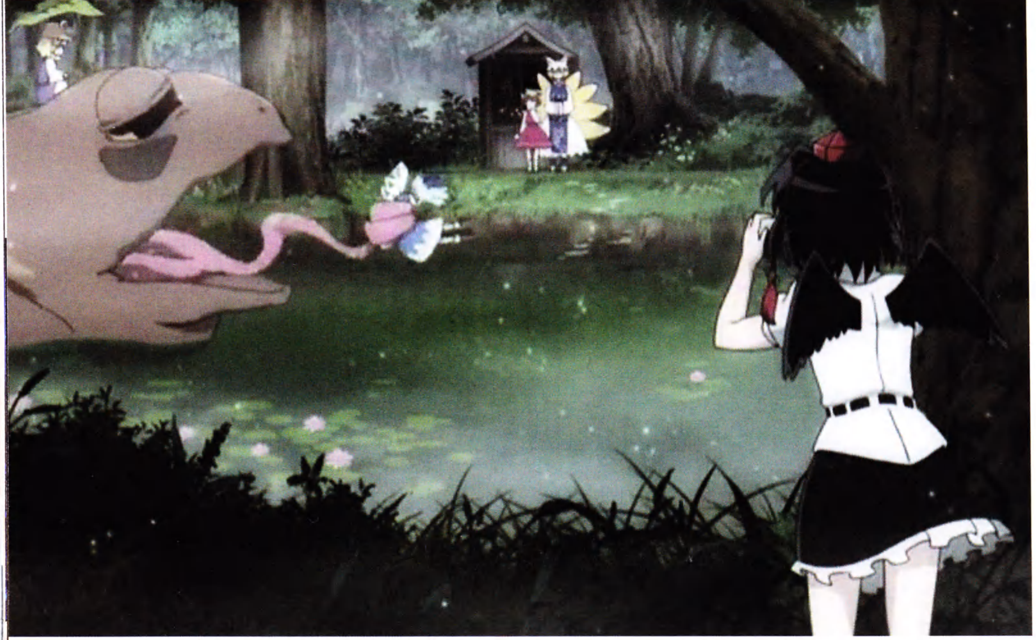
『幻想万華鏡「泡沫、哀のまほろば」PV』完成版　予告映像

12年10月13日 22:02 投稿

再生:41,278　コメント:329　マイリスト:501

(◇∀◇)うおーーーーーー ここだ! wwwwwwwwwwwwwwwwwww !? さわいーーーーーーーー かっけーー おーーーー えおおおおお きたあああああああ 魔理沙カッコいい!!! 妹紅カッコいい!! >ω</ 東…

▲PV 的 PV 就有三部……



▲捏他的运用也并非没有原作基础

与『梦想夏乡』相比，『幻想万华镜』最突出的特点主要集中在其对于原作的还原性，以及没有 CV 这两点上。『幻想万华镜』的剧情基本与游戏本身保持一致，这种一致不仅体现在故事发生的背景与进行的方式方面，也同样体现在人物出场的顺序与方式上。当然这并不是说满福完全没有加入自己的创作成分，比如春雪异变是幽幽子为了掩护早苗进入幻想乡做的、众人在解决完地灵殿的异变之后才明白红雾异变的全貌等等。只是这些原创的部分，除了为了适应动画本身形式的要求（比如『花映塚』本身对战模式无法直接用动画表现）、加入一些观众们喜闻乐见的捏他（比如各种 CP 梗），暂时对于整个故事的发展没有什么影响。更直白一点，如果说『梦想夏乡』就是一部连续的但是分成不同部分去讲述的故事，那么『幻想万华镜』则是由一些零散的片段拼凑而成，缺乏一个明确的能将所有的故事都连接起来的主要线索。没有专门的 CV 的参与，就使得更多爱好者们展现自己的配音实力，也算是创造了另一种参与的形式。



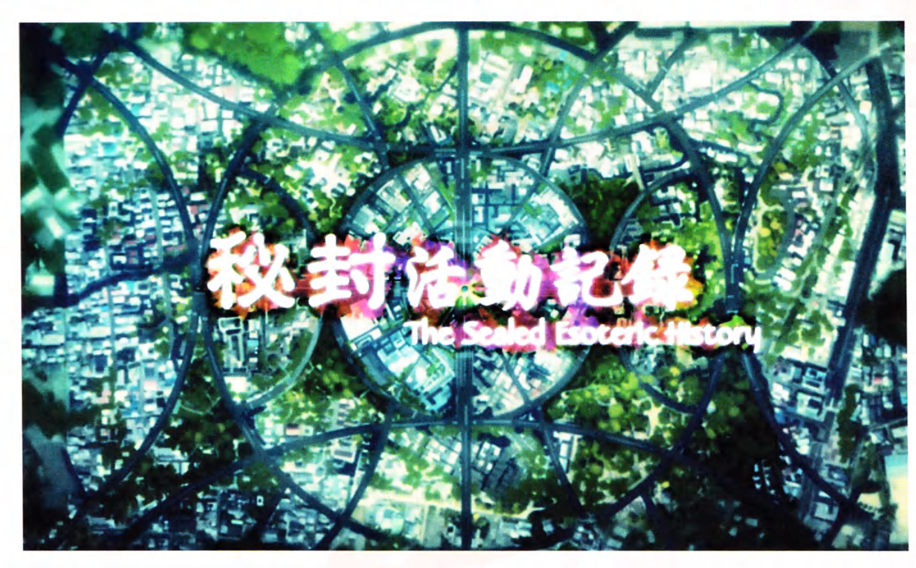
▲在第一话就早早登场的早苗

相比于『梦想夏乡』，『幻想万华镜』系列也称得上是“高产”了，从 2010 年至今已有十几部作品。虽然在画面的精细程度与配乐方面差别并不是十分明显，但是在剧情方面满福的制作还是显得有些粗糙。剧中人物出场的数量众多，但是大多数也基本上一面之缘。各个篇章时间线的混乱过少的剧情铺垫也使得对游戏原作了解不深的观众很难明白剧中人物的行为逻辑与故事的走向。作为以还原向为主的动画，虽然人物动作的动感十分到位，但是对于弹幕战的表现却过于单调。原创情节的加入也没有很好的起到推动故事发展的作用。以上这些因素也就使得『幻想万华镜』的 fans 向程度要高于『梦想夏乡』，在创造力方面也少逊一筹。如果这部作品仅仅只是像东方 PVD 或是『少女活动写真馆』一样的 PV 系列作品的话，以上说到的问题就并不是什么严重的缺陷。但是对于篇幅较长的动画作品而言，叙事是一个无法回避的核心。即使是现在“故事为登场人物服务”的创作模式，一个完整的清晰的故事线路也是无法舍弃的。所以如果能在现在这样零散的故事中加入一个核心，一定能让故事的品质更加提升一个层次。

国产同人的希望之星

在迄今为止介绍的所有东方二次创作作品中，国内东方同人创作者的作品虽称不上凤毛麟角，但也绝不多见。且不说日本创作者聚集的 N 站，即使是国内创作者集结的 AB 两站也很少见到由国人创作的热门作品。这样的一方面是由于很多作品在宣传上由于没有占领有利位置而无法出头，另一方面确实也是因为国内高水平的创作品在数量上与本家相差甚远。这并非是由于技术水平的不足而造成的，事实上如果看一看各大动画学院的毕业展以及 P 站名画师的图册，就会发现我们的创作者在无论是在思维理念还是制作技术都已经慢慢追赶上了顶尖的水平。所以从根本上来说，还是国内的同人创作氛围出现了问题。由于各种历史的原因，中国的同人创作一直是以个人爱好者为主

上。这些爱好者的制作能力整体并不是十分强，又没有像日本一样以社团为单位的活动传统。所以对于这种唯有通过明确的分工与合作才能保证完成度与质量的创作形式，创作者民即使有心，也会因为时间与空间的客观条件而无法完成。而且国内的版权现状与销售渠道的狭窄以及常规观众的不理解与不信任都让依靠贩售作品获得的利润弥补制作所花费的高昂费用也变成了一件十分困难的事情。即使一群人真的克服了技术的现实，残酷的现实也会不断地在他们的雄心壮志上不断地浇凉水。从这个角度上来讲，京都幻想剧团所创作的『秘封活动记录』的意义就十分重大。因为它不仅在于为东方又增加了一个优秀的故事系列，更在于它对于国内东方创作者一种示范租用，向他们证明，虽然依旧是困难重重，而且也会产生不顺心的结果，但是这条路并非是走不通的。



就如『幻想万华镜』的制作模式，『秘封活动记录』的动画与音乐同样是由京都幻想剧团与 yonder voice 合作完成。故事也由前传漫画『月之追忆』与动画本体共同讲述。不同与以往将幻想乡的居民作为故事的主线的创作思路，『秘活』是从秘封组的视角以另一种方式去挖过故事背后那些不为人知的过往。无论是在动画中还是在漫画中，除了对于一次设定的直接还原，『秘活』最大的特点便是部分考据而得出的成果也融入到剧情之中。尤其是对于月之都的设置与人物之间的逻辑关系，哪怕是原创人物存在的理由都是有着十分充足的理由，在作品发售时候，不仅有有后续的设定集进行说明，甚至囧仙本人也在被称为“囧家讲坛”的直播中对于创作的思路进行了一一讲解


▲光剑看起来虽然有些别扭，但却是『儚月抄』中实际出现过的

不过这对于剧情来说也同样会产生一些问题。比如在第一话『月』中，主体部分的剧情分为两部分，一部分是对于『大空魔术』的再现，另一部分再是延续漫画『月之追忆』中的剧情。两条线几乎是平行着在进行，暂时还看不出有什么直接关联。而且在故事的一开头也并不想『梦想夏乡』那样对一些基本的术语进行一些解说和铺垫，会让了解不足的观众无法融入故事中。精准的还原带来的副作用就是气氛始终比较沉闷。因为神主本人笔下的故事基本上将商业动画中的一些宅向要素都舍弃掉了，只专注于思想的表达。这种表达也并不是直接的叙述，而是通过很多抽象的对话，让读者自己去构建其中的逻辑体系，所以对于剧情的理解本身就不是一件轻松的事情。动画将这一切直接制作出来而没有像『物语』或者是『冰菓』那样加入一些形象化的演出效果，就会使得入坑不深的观众产生一些“无聊”的感受。在月面战争的高潮部分，可能是由于制作经验缺乏或者是人手不足的原因，整体并不如预告片中展现的那样精彩显得有点冗长和缺乏多样性。但是不管怎么说，作为第一步，『秘活』已经踏出了非常坚实的一步，近期第二话『祝』的预告也已经放出，守矢一家的故事也始终是考据领域的热门，有了迄今为止的制作经验，我们有理由期待这部作品能做的更好。

至此，本次连载也要进入尾声了。东方同人动画是一个异彩纷呈的世界，有再多的语言也无法详尽叙述，这个世界或让我们欣喜，或让我们悲伤，但都是一些美好的回忆。能让这份快乐延续下去的，正是那些无数的创作者与不断将之传播的更远的爱好者们。也正是这份爱，让幻想乡不仅仅是存在于屏幕之中的虚拟世界，更是走到了每个人的心中。▲


▲中国风的朝堂也是经过了精心选择与设计



赤城食谱

『舰队收藏』舰载机篇Ⅳ

■ 文 / Zero601
■责编 / 稗田　□美编 / 塔里

在舰载战斗机妖精的一番奋战之后，战斗海域的制空权已经牢牢掌握在提督们指挥的主力舰队手中，战斗机损失殆尽的深海舰队完全暴露在提督和舰娘们的眼前。此时，挂载着航空鱼雷和航空炸弹的舰载鱼雷攻击机和俯冲轰炸机编组好攻击队形，开始完成各自的分工：舰爆队从高空一跃而下，以高速俯冲的方式将炸弹垂直丢在航母的甲板和战舰的舰桥上；舰攻队贴着水面，以超低空飞行姿态朝着深海的航母 wo 改的侧面飞去，冒着猛烈的防空炮火投下一枚枚鱼雷，在航母的水线下方炸开一个个巨大的缺口，完成最后的绝杀。在舰攻队和舰爆队的配合下，深海舰队的舰船纷纷大破，燃起大火，最终不甘地沉入大海中……舰攻和舰爆妖精们作为各位提督属下的航母舰娘们“优秀的孩子”们的一员，往往是提督们在攻略常规和活动海域时不可或缺的攻击主力。而在太平洋战争中，日本海军的航母机动部队也是依靠九七式舰攻和九九式舰爆为主力的舰载攻击机群，在珍珠港的上空重创了美国太平洋舰队。在揭开大战序幕的同时，也向世人证明了航母和舰载机的组合已经在海战中成为决定性的战斗力。从本期文章开始，笔者将为各位介绍游戏中已经实装的舰攻、舰爆的运用历史。

为深海的舰队献上鱼雷！

——舰载鱼雷攻击机的早期发展



▲日本海军第一种舰攻：十年式舰载雷击机



▲伴随加贺号航母飞行的九六式舰攻

自从英国工程师罗伯特·怀特黑德于1866年成功地研制出第一枚鱼雷以来，鱼雷便逐渐成了海战中仅次于舰炮的重要武器，之后又一举成为了击沉敌舰的最有效的手段之一：依靠战斗部装药往往在半吨以上的鱼雷，命中舰船水线以下的位置爆炸，通过倍增效应在舰体上撕开巨大的缺口，给舰体造成大量进水。如果损管不力，极有可能造成一系列严重后果：舰艇的电路中断、武器系统失灵、无法灭火和排水。同时，由于水不可压缩，爆炸冲击波冲击舰底，冲击波作用在舰体上，将舰体破坏和顶起，最终舰体被水压直接折断，加速舰艇的沉没。至今，鱼雷仍然在反舰、反潜作战中发挥着重要作用。

当然，鱼雷并非是驱逐舰和巡洋舰的特有装备。在第一次世界大战中，英国人就希望让飞机挂着鱼雷去攻击敌舰，但由于飞机和航空鱼雷技术不成熟，鱼雷一扔到海面上就摔坏了。同时，在飞机底下挂个巨大的鱼雷，还容易影响到飞机的飞行稳定性，进而引发一系列影响飞行安全的问题。等到一系列技术上可以应用的鱼雷机完成研发时，一战已经迎来了终结。但是，正如法国元帅福煦在终结一战的『凡尔赛条约』签署后所说的一样："这不是和平，这是20年的停战！"世界各海军强国依然在为下一场世界大战积极地发展着海军力量，并且开始探索航母和舰载机部队在海战中的应用。同期的日本提督们自然不会放过这个抄作业的机会，他们在1925年派出了海军军官前往英国访问学习，重点学习了航空鱼雷的设计和制造方法，并且开始在国内试制一系列的鱼雷机。

在英国设计师的帮助下，日本人生产出了第一种鱼雷攻击机：十年式舰载雷击机。这种拥有着三层机翼的飞机非常笨重而且难以操控，而且关键是这玩意太高了，在航母上运用怕是得顶破机库的天花板，最终只生产了20架。虽然十年式是失败的鱼雷机，但却开启了日本海军研制舰攻的道路：从1920年代到1930年代，日本海军先后研制了一三式、八九式、九二式和九六式舰攻，设计日趋成熟，而且不再由外国人帮助设计，逐渐走上了自主设计生产的路子。

然而，前面提到的这些舰攻机，无一例外全部采用的旧式的双翼设计。此时，美英等先进的航空大国开始在飞机上运用单层机翼设计。采用单翼设计的飞机，飞行速度有着明显的提升。而这对于舰攻来说是必不可少的性能：只有通过高速飞行，突破敌人的防空网，才有接近敌舰投下鱼雷的可能。而且，单翼机质量更轻，能帮助提升飞机的飞行距离，意味着指挥机动部队的提督们能在更远的距离上就能起飞攻击机，先发制人击沉敌方的航母，取得海战的胜利。为此，提督们委托工厂妖精们开始开发单翼设计的舰载攻击机。



▲中岛B5N2九七式三号舰上攻击机（渊田美津雄座机）

1935年，日本海军分别向中岛公司和三菱公司发出舰攻设计的企划书，希望两家公司能开始进行竞争设计工作。海军对新式舰攻的大体要求为：单翼、单螺旋桨三人座布局设计，飞机必须在100米长的跑道上起飞，最高速度333公里/小时，必须在挂载800公斤鱼雷或炸弹的状况下以250公里/小时的速度连续飞行4个小时。中岛公司接到海军的设计企划书后，以设计师中村胜治为首的舰攻设计团队采用了两年前引进的欧美先进飞机制造技术，其中的重点便是全金属制主翼的制造技术。同时设计师们还采用了密闭式座舱、油压式可收放起落架以及折叠机翼等诸多较为先进的航空设计，最终于1937年完成的便是日本海军的著名主力舰载攻击机：九七式舰上攻击机。九七式舰攻是日本第一种使用可收放式起落架及折叠机翼的军用飞机，对日本海军来说是划时代的机型，其飞行速度比旧式的双翼鱼雷机提高了100公

里/小时，不仅能挂载鱼雷实施对敌舰的雷击作战，还能挂载航空炸弹进行水平轰炸，是同时代综合性能最为优秀的舰载攻击机。毕竟同一时期的英国海军还在使用较为老旧的“剑鱼”式双翼鱼雷机，而美国海军的TBD鱼雷攻击机性能也不尽理想。



在深海的头顶落下惊雷

——舰载俯冲轰炸机的诞生和发展

自从莱特兄弟发明飞机之后，人们很快将飞机作为新时代的兵器加以运用，除了战斗机以外，携带炸弹轰炸敌军阵地的飞机——轰炸机也很快被研制出来并投入了战争。当时轰炸机普遍采用的是水平投弹方式，也就是飞机平行于地面，在天空中把挂载的炸弹扔下去。但是这种轰炸方式就像是在敌人头顶撒胡椒粉一样，再加上空气阻力和重力、风速、飞行速度等种种因素的影响，水平轰炸的精度十分不理想。为此，各国的空军往往将自己的轰炸机部队编成大规模的机群，对一片指定区域进行大规模轰炸，来弥补水平投弹精度的不足。但对付类似于敌军碉堡、坦克和舰船等小型目标或者运动目标的时候，水平轰炸就不适用了。



在第一次世界大战中，英国飞行员首先给出了一个解决方案：对目标进行俯冲轰炸。俯冲轰炸方式指的是飞机向目标进行大角度的俯冲，在下降的过程中不断修正自己的飞行姿态，彻底瞄准锁定目标的时候在低空投下炸弹，然后迅速拉起机头爬升，装完逼就跑。在这样的轰炸方式下，炸弹命中目标的概率从水平轰炸的10%一下子提升到了60-70%。然而一战中的飞机大多是木头做的，往下高速俯冲的时候飞机结构很容易承受不住加速度的冲击而解体GG，所以很多国家仅仅是对俯冲轰炸战术进行了一番研究就放弃了，只有德国、美国和日本三国战后一直在坚持研究俯冲轰炸技术，并研制出全新的俯冲轰炸机。

其中，德国研制的俯冲轰炸机的最终成果，便是知名的Ju 87“斯图卡”俯冲轰炸机。这种采用全金属结构的新式俯冲轰炸机，应用了德国当时最为先进的航空设计制造技术，飞机的肚子底下能悬挂2颗250公斤炸弹或1颗500公斤炸弹，同时机翼二侧还能加挂4枚50公斤炸弹或者2枚110公斤炸弹。“斯图卡”机体非常牢固，设计指标之一便是能以80°的大角度、400km/h的速度向下急剧俯冲，因而对机体结构提出了很高要求。当然，拥有坚固的机体结构的同时也要付出相应的代价：速度下降、机动性变差和航程缩短。值得一提的是，每当斯图卡进行大角度俯冲攻击的时候，地面上的敌军总能听到尖锐的呼啸声。这种俯冲时搅动空气的声音就像警笛在响一样，也被称作“魔鬼的警笛”。对斯图卡兴趣浓厚的日本陆军也买了几架进行研究。

在战争初期，由于德军战斗机牢牢掌握了战场制空权，“斯图卡”们得以肆无忌惮地对地面目标进行俯冲轰炸，配合地面的坦克部队在欧洲的平原上实施闪电战战法，并取得了丰厚的战果。但随着德军与盟国空军的交手日益激烈，没有战斗机保护的斯图卡们就像给人刷经验的小怪，一旦被敌方战斗机追上就在劫难逃，最终在战争末期被淘汰。而游戏中实装的Ju



▲ Ju 87“斯图卡”俯冲轰炸机

87C，则是德国海军专门为他们正在大建中的“齐柏林伯爵”号航母量身定制的舰载机之一。这种型号的斯图卡采用了可折叠机翼和着舰钩，后期的改进型号甚至计划能带鱼雷当舰攻用。Ju 87C 是齐柏林小姐姐唯一一种真正实现量产的舰载机型号，但随着二战的爆发，德国停止继续大建航母，Ju 87C 和 Bf 109T 一样被扫进了垃圾堆。

与在陆地战场上大显神通的斯图卡不同的是，美国和日本都在积极地研制能搭载在航母上的俯冲轰炸机。美日两国海军的提督们都希望俯冲轰炸机能在未来的海战中发挥作用。其中，日本海军将舰载的俯冲轰炸机称为“舰上爆击机”，简称“舰爆”。我们前面提到，俯冲轰炸机投弹的精度很高，但也存在着载弹量偏少、攻击威力不足的问题，最多只能携带 500 公斤的炸弹，这种炸弹对于有着坚固装甲防护的战列舰来说基本就是挠痒痒。但日本提督们认为，舰爆能对防护较弱的巡洋舰和航空母舰构成有效的威胁，尤其是用于破坏航母脆弱的飞行甲板，让航母丧失起降舰载机的能力。因此，日本海军在发展舰攻鱼雷机的同时，也在大力发展俯冲轰炸机。1934 年，爱知公司研制出了日本海军装备的第一款实用型的舰爆：九四式舰爆，随后又于 1936 年迅速地推出了改进型的九六式舰爆。但这两种舰爆都是双翼机，提督们希望尽快装备单翼设计、飞行俯冲速度更快的新式舰爆。就在九六舰爆诞生的同一年，提督们命令在设计舰爆方面拥有丰富经验的爱知公司承担新式的“十一试舰爆”的设计工作。

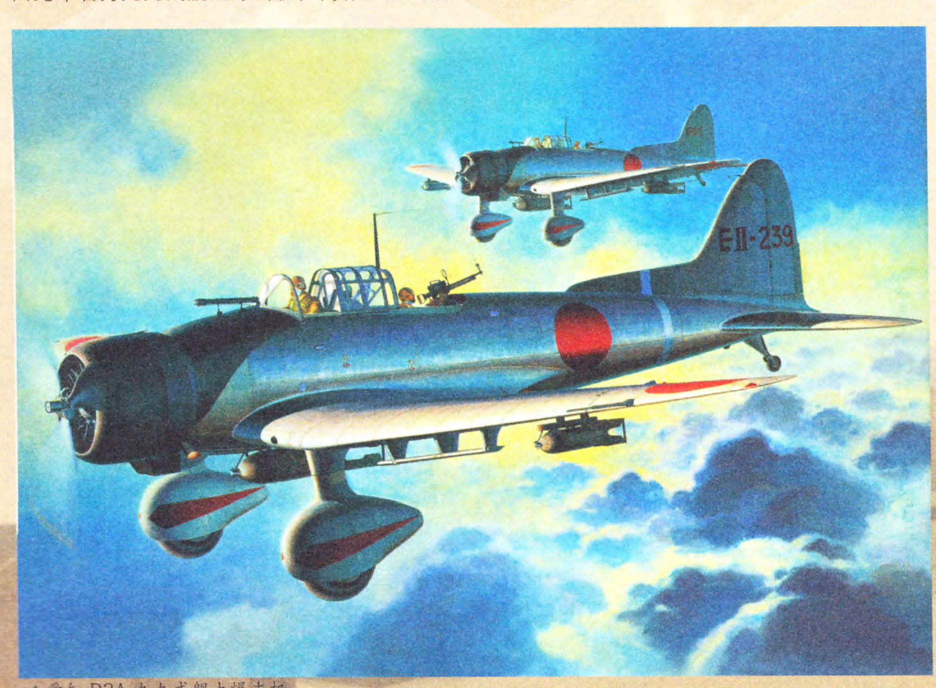
提督们的要求是：能由航母搭载，可挂载 250 公斤炸弹，在挂着炸弹的情况下能以 196 公里 / 小时的速度飞行 800 海里以上，能以 444 公里 / 小时的高速进行 90 度的俯冲。爱知公司参考从德国亨克尔公司购买的 He 70，借着这个机会赶紧抄作业，吸收了不少先进的航空制造技术。爱知公司采用了 He 70 的大量先进设计概念，包括下单翼布局、全金属流线型机身、椭圆翼型等等。最终，工厂妖精们将这些技术一一应用到十一试舰爆的设计中，最终于 1939 年完成了研制，由于同年亦为天皇纪年 2599 年，因此命名为九九式舰上爆击机，简称九九式舰爆，这也是日本海军装备的第一种全金属单翼俯冲轰炸机。

自此，日本海军也初步完成了新一代航母舰载机的研发，以零战、九七式舰攻和九九式舰爆三种主力舰载机组成的混编舰载攻击机群，成为了日本海军航母机动部队颇具威力的进攻武器。演员已经准备好了，接下来，就是准备表演的舞台了。

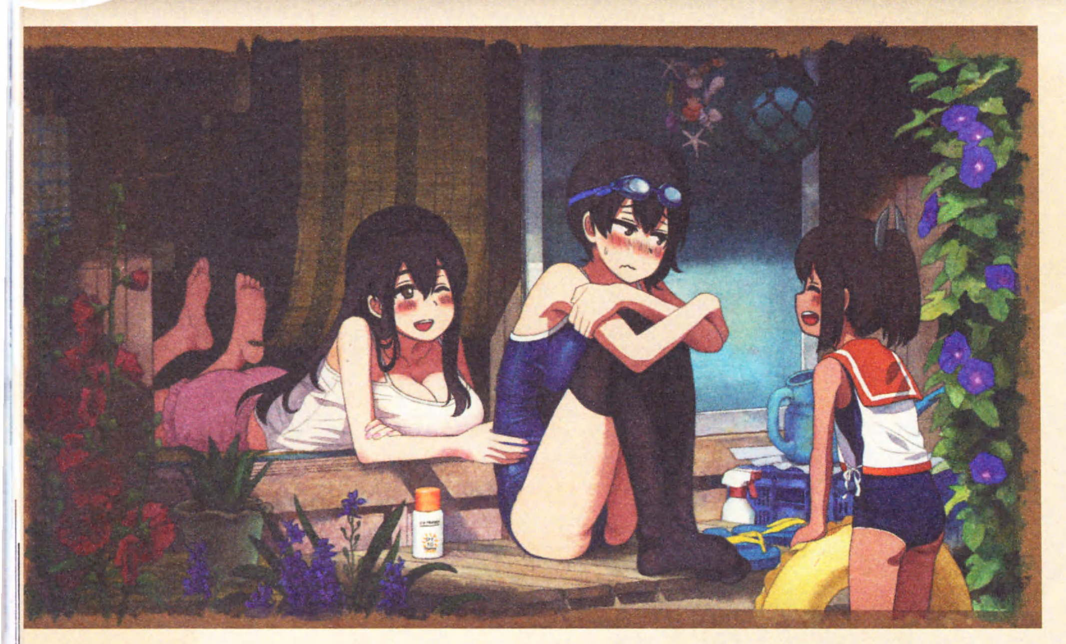
攀登新高山 1208

众所周知，日本海军在太平洋上主要的假想敌，就是美国海军。早在开战前数年，日本海军就通过各种方式，搜集美国海军的相关情报，其中对于美国太平洋舰队的重要基地——夏威夷群岛瓦胡岛上的珍珠港的相关信息更是了如指掌。这个位于太平洋心脏地带的军事基地，已经成为了美国海军在整个太平洋上最重要的前进堡垒。珍珠港距日本 6000 公里、距美国西海岸 3800 公里、距菲律宾 7000 公里，战略位置相当重要。整个港口可以停泊 500 艘舰船，还拥有大型造船厂和油库等完备的基础设施。从 1939 年起，美国海军将原本驻扎在本土西海岸的太平洋舰队主力调往珍珠港驻扎，使得珍珠港在战前的常驻兵力达到了水面舰艇 100 艘（其中有 3 艘航母，9 艘战列舰，20 艘巡洋舰，69 艘驱逐舰），潜艇 27 艘，作战飞机 349 架。珍珠港已经成为日本提督们推行南进侵略政策的巨大绊脚石，必须要将其清除，将美国太平洋舰队一举歼灭。

经过数年的情报战，珍珠港内的防御布置、舰船的停泊位置、机场的布局等等基本被日本人所掌握。然而，了解的信息越多，也就越让负责制定攻击计划的参谋军官们为之头疼：一般的鱼雷攻击机投放鱼雷时，鱼雷从飞机上发射后，由于本身的重量再加上从空中落下的重力加速度，一般要下潜到水底 50 米左右的位置，然后再浮到距离水面 4-6 米的深度朝着敌舰冲去。但是他们得到的其中一个重要的情报是：



▲爱知 D3A 九九式舰上爆击机





▲英国海军的“剑鱼”舰载鱼雷攻击机

珍珠港内的军舰停泊位置平均水深仅为12米！如果按照常规的攻击方法，九七式舰攻在珍珠港投下的鱼雷会一头扎进水底，成为浮不起来的咸鱼了。为此，时任第一航空舰队航空参谋的源田实提出了代替雷击方案的“全爆击案”：使用从长门级战列舰的410毫米主炮炮弹改造来的99式800公斤炸弹，对珍珠港内的军舰进行轰炸。实验证明这种重磅炸弹威力惊人，足以贯穿150毫米厚的装甲。然而身为联合舰队司令长官，同时也是偷袭珍珠港计划的策划者的山本五十六大将很快拒绝了这个方案：你这个炸弹威力是大，但是不足以完全确保击沉敌舰。再说了万一没扔准不是白搭？

正当日本海军的参谋情报军官们一筹莫展的时候，一场海战引起了他们的注意：1941年11月11日，英国海军“光辉”号航母的12架“剑鱼”鱼雷机趁着夜色成功奇袭意大利的塔兰托军港，以仅仅损失2架飞机的代价取得击沉意大利海军战列舰1艘，重创2艘的巨大成功。这场具有划时代意义的战斗，已经透出了航空力量统治海战的时代的一丝曙光。但日本提督们在意的是另外一件事：塔兰托军港的平均水深25米，虽然比珍珠港要深，但却比航空鱼雷正常使用的50米水深浅多了，特别关键的是英军非常成功地使用了鱼雷。山本大将立即指示日本驻罗马大使馆的海军武官，全面了解这次攻击的具体情况，尤其是英军使用鱼雷的情况。

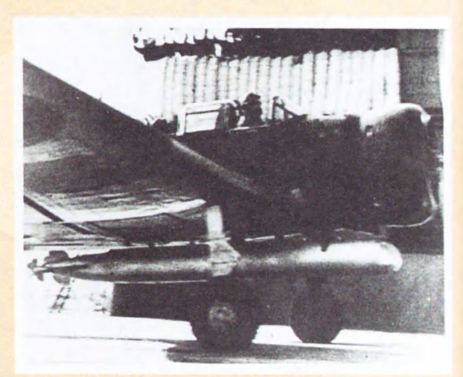
经过情报人员的工作，提督们终于明白了其中的奥秘：英国人在鱼雷的尾翼上安装一个木制的姿态稳定器，来保证鱼雷在下落时保持稳定，入水后能够迅速上浮，不至于一头扎到水底。

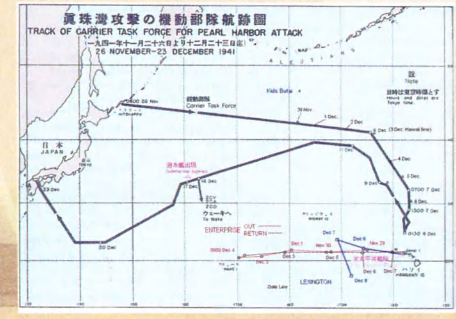
提督们马上命令工厂妖精们尽快对现有的九一式航空鱼雷进行改造，很快，负责航空鱼雷制造的佐世保三菱兵器制造所改装了3枚九一式改二型鱼雷，并在鹿儿岛水深只有12米的港湾里进行了实射测试，其中2枚发射成功，这才解决了这个难题。不过随后开始的改装工作进度一直很慢，三菱兵器制造所直到11月20日才改装好了28枚。急不可耐的提督们干脆把加贺号航母停泊在了鱼雷工厂边的码头，就在工厂门口坐等。但到11月18日攻击舰队预定集结的时候最后12枚鱼雷的改装还没完成，日本海军只好把12枚半成品鱼雷和有关的技术工人、设备全部一股脑装上加贺号，一边前往出发集结地单冠湾，一边在航母上继续改装。总算到11月25日，也就是攻击舰队出发的前一天才完成了最后12枚鱼雷的改装。

即便如此，日军在攻击舰队出发前的最后一刻才只有40枚改装好能够在浅水中使用的鱼雷，也就是说只有40架九七式舰攻携带鱼雷作为鱼雷机使用，而日军偷袭珍珠港时，第一攻击波183架飞机中共有89架九七式舰攻，除了40架携带鱼雷外，其余49架只能携带炸弹。第二攻击波167架飞机中54架九七式舰攻全部都只能携带炸弹。因此提督们将40架舰攻全部用来攻击最重要的目标——战列舰，对于其他的巡洋舰和驱逐舰就只能用炸弹攻击了。

在解决了大部分的技术问题之后，攻击珍珠港的“Z计划”终于制定完成。提督们最终将攻击目标按照优先度划分为：航空母舰（2–4艘）、战列舰（8–9艘）、岛上的油库，以及希卡姆、惠勒尔和贝洛斯三座陆军机场上的战斗机和重型轰炸机。1941年11月24日，全体飞行人员登上赤城号参观瓦胡岛和珍珠港的沙盘模型，负责整个攻击机群的一线指挥官渊田美津雄中佐对着沙盘模型，向各飞行队交待了各自的攻击任务。11月26日，由南云忠一指挥的由第一、二、五航空战队6艘正规航母为主体组成的航母机动部队，保持着高度的无线电静默，从日本北部择捉岛的单冠湾出发，缓缓驶入波涛汹涌的北太平洋。

南云机动部队的6艘航母上，总共携带了423架飞机，其中360架飞机负责攻击珍珠港


▲挂载九一式改二型航空鱼雷起飞的九七式舰攻

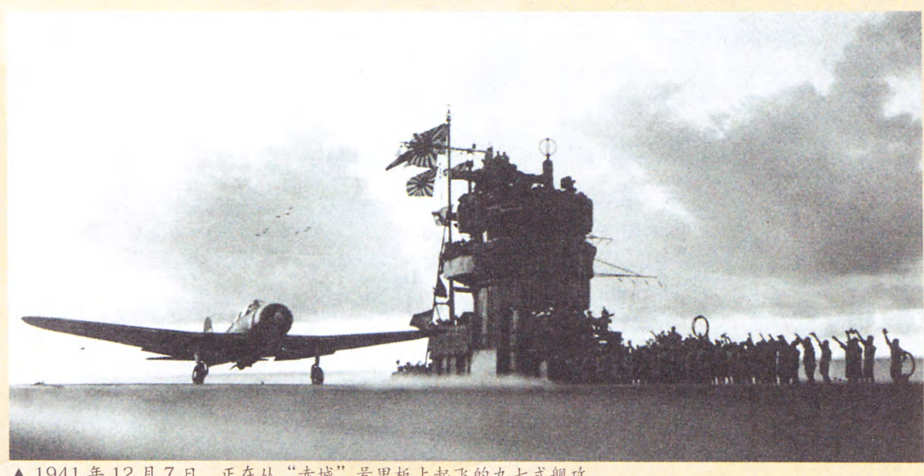


▲偷袭珍珠港时日本海军机动部队航线示意图

（包括 81 架零战，135 架九九式舰爆和 144 架九七式舰攻），为他们提供护航的则是包括战列舰比睿、雾岛和重巡筑摩、利根及轻巡阿武隈、第 17、18 驱逐队的 9 艘驱逐舰，第 2 潜水队的伊 -19、21、23 三艘潜艇，以及 7 艘特设给油舰组成的补给舰队。12 月 2 日下午，机动部队收到山本大将的电报：“攀登新高山 1208”，意为“12 月 8 日午前 0 时如期开始作战行动”。

“虎！虎！虎！”

在经历了 12 个昼夜的机密航行后，机动部队在丝毫没有被美国人察觉的情况下，成功抵达了夏威夷以北的洋面。在第一、二航战的飞行甲板上，舰战、舰攻和舰爆都加满了燃料，装好了弹药，完成了最后的检查，飞行员正在启动发动机给飞机热身。南云中将升起了代表Z 字旗的 DG 信号旗，向全体攻击队员宣读山本长官发来的训令：“皇国兴废在此一举，望我将士不怕流血牺牲，各尽其职，以告大成！”日本提督们希望自己能再一次复制 1905 年日俄对马海战中全歼沙俄波罗的海舰队的奇迹，全歼美国太平洋舰队。在攻击队出发之前，由重巡利根号派出的零式水侦飞临珍珠港上空，进行了最后的侦察确认：“珍珠港内战舰 9 艘、重巡 1 艘，轻巡 6 艘在泊中，航空母舰不在港内。”而由筑摩号派出的另一架水侦则回报：“珍珠港上空极其晴朗。”对于攻击队来说，除了去向不明的航母以外，太平洋舰队主力基本都呆在珍珠港内。这实在是千载难逢的绝佳机会！东京时间 1941 年 12 月 8 日 01 时 30 分（夏威夷时间为 12 月 7 日 06 时），隶属于第一攻击波的第一架零战开始在航母的甲板上滑跑起飞，紧跟着的则是携带 250 公斤炸弹的九九式舰爆，而携带着鱼雷或者 800 公斤炸弹的九七式舰攻由于载的东西最多、起飞距离最长，被安排在甲板的后半部分最后起飞。第一攻击波总计 183 架飞机的庞大机群，在机动部队上空完成编队后，便朝着珍珠港方向飞去。



▲ 1941 年 12 月 7 日，正在从“赤城”号甲板上起飞的九七式舰攻

夏威夷时间 12 月 7 日早晨 7 点，位于瓦胡岛北部的奥帕那雷达站，两名陆军的值班哨兵正在雷达的示波器前训练雷达的操作。自从美日关系急剧恶化以来，美军就有意识地加强了瓦胡岛的防御，其中一项就是在岛上设立 5 个雷达站进行对空警戒。正当他们饶有兴致地鼓捣这个新玩具的时候，突然在雷达的显示屏上出现了两条巨大的脉冲，而且光点越来越大。在检查了雷达设备没有出现故障之后，两名哨兵意识到，这是一大群飞机在朝他们飞来。他们马上打电话给情报中心，此时已经过去了 13 分钟。接电话的人是一位名为科米特　泰勒的陆军航空队上尉，在听了雷达站的报告后，泰勒上尉认为，上面显示的肯定是从美国本土飞来的 B-17 轰炸机群，就说了一句“不必担心，是自己人。”随后挂了电话。可惜的是，他没有听两位哨兵把话说完：雷达发现的飞机起码有 100 架以上！一切已经没有挽救的余地了。

在飞行了一个半小时之后，第一攻击波机群已经非常接近珍珠港，他们在飞机的座舱里看到了美丽的日出。飞行员们认为这是天照大神在庇佑他们，纷纷朝着太阳敬礼。此时，攻击队指挥官渊田美津雄的座机无线电台收到了珍珠港美军广播电台里传来的爵士乐，飞行员们一边忍不住吐槽说：“美国佬真悠闲呢”，一



▲日军飞行员突入珍珠港后抓拍的照片，下方美军战列舰正整整齐齐地停泊在一起



▲在珍珠港内狂轰滥炸的九九式舰爆机群

边利用音乐的电波为自己导航。而渊田已经通过望远镜看到了瓦胡岛的海岸线了。当整个瓦胡岛都暴露在攻击队的眼前时，飞行员们忍不住赞叹："真是美丽的岛屿啊，都不忍心轰炸了。"

由于担心美军在他们到来时就已经做好防备，提督们在制定珍珠港攻击计划时，拟定了奇袭和强攻两种方案：美军毫无防备的状况下，采用奇袭方案，即首先让九七式舰攻进行鱼雷攻击，接着则是水平轰炸和俯冲轰炸；若美军已有防备，采用强攻方案，即首先又九九式舰爆轰炸岛上的机场造成混乱，吸引高射炮的火力，再使用水平轰炸进行压制攻击，最后由九七舰攻雷击队进行最后的绝杀。

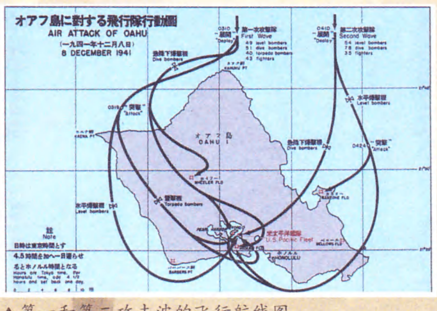
然而，星期天的珍珠港，大部分美国水兵都在休假，迎接美好的周末。战斗机和轰炸机整齐地停放在机场跑道边上，780 挺高射机枪有四分之三没人值班，31 门高射炮只有 4 门在阵地上，而且炮弹全在弹药库里。整个珍珠港犹如模型沙盘一般平静。而马上，这珍贵的平静就要被打破，美国海军将第一次体会到被敌方舰载机空袭支配的恐惧。

看着如此平静的珍珠港，渊田队长激动得不能自已，马上作出了决断：执行奇袭方案！他按照事先约定的信号，用手枪打出一发蓝色信号弹。奇袭开始了。可意外也马上就发生了：原本在发出信号后，第一制空队的指挥官板谷茂少佐应该摇晃机翼表明自己接收到信号。但由于云层的阻隔，板谷少佐并没有看到信号。看到零战队没有回应，渊田队长只得又打出一发信号弹。这一次零战队终于看到了信号，然而，统领舰爆队的指挥官、翔鹤号飞行队长高桥赫一少佐前后两发信号弹都看清楚了，在约定的信号中，一发信号弹为奇袭，两发信号弹就是强攻。莽撞的高桥队长误以为这是强攻信号，化身为猪队友，马上带领着 53 架九九式舰爆扑

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：YAMANO 焼麦

出处：https://www.pixiv.net/member_illust.php?mode=medium&illust_id=55893696



▲第一和第二攻击波的飞行航线图

向美军机场。而经验老道、海军中称其为"雷击之神"的舰攻队队长村田重治少佐并没有被第二发信号弹弄糊涂，按照预定计划在 8 点开始攻击，目标为美军战列舰。在高空观察战况的渊田队长看到高桥少佐不按套路出牌的举动，气的骂了起来："高桥这 SB，都干了些啥啊！"伴随着渊田队长的骂声，指挥机上的电信员水木兵曹颤抖着连敲了三下电报机，发出了突击信号："突、突、突"。

当地时间 7 点 55 分，随着高桥队长的舰爆队朝着惠勒尔机场投下了第一枚炸弹，太平洋战争就此打响。随后，瓦胡岛上的美国陆海

军机场悉数遭到攻击，爆炸声不绝于耳，四处都升起了巨大的烟柱。地面上的美军官兵们看着这些涂着日之丸的飞机在珍珠港内四处投弹扫射，却还没有反应过来该干些啥。直到美军广播开始反复播报："珍珠港遭到空袭！这不是演习！"（Air Raid Pearl Harbor This Is No Drill!!!），美军士兵们才逐渐明白发生了什么，随后赶紧操作高射炮以及其他一切能射击的武器还击。

空袭尚未完全展开，但看着地面上美军的反应，渊田队长知道这次攻击即将取得重大成功。他已经迫不及待地要将胜利的消息告诉后方的山本大将、大本营、日本国民和天皇陛下。电信员在他的指示下，发出了事前约定的信号："虎！虎！虎！"，意为：我军奇袭成功！

在舰爆队开始攻击不久，由村田队长指挥的舰攻队开始降低高度，在穿过瓦胡岛西部的山区后，舰攻队兵分两路，一路对福特岛两侧停泊的军舰进行雷击，另一路则向东南方向飞去，目标就是在福特岛东部"战列舰大街"上整齐停泊的美军战列舰群。



▲九九式舰爆朝着正在船坞内维修的"宾夕法尼亚"号战列舰俯冲投弹

珍珠之泪

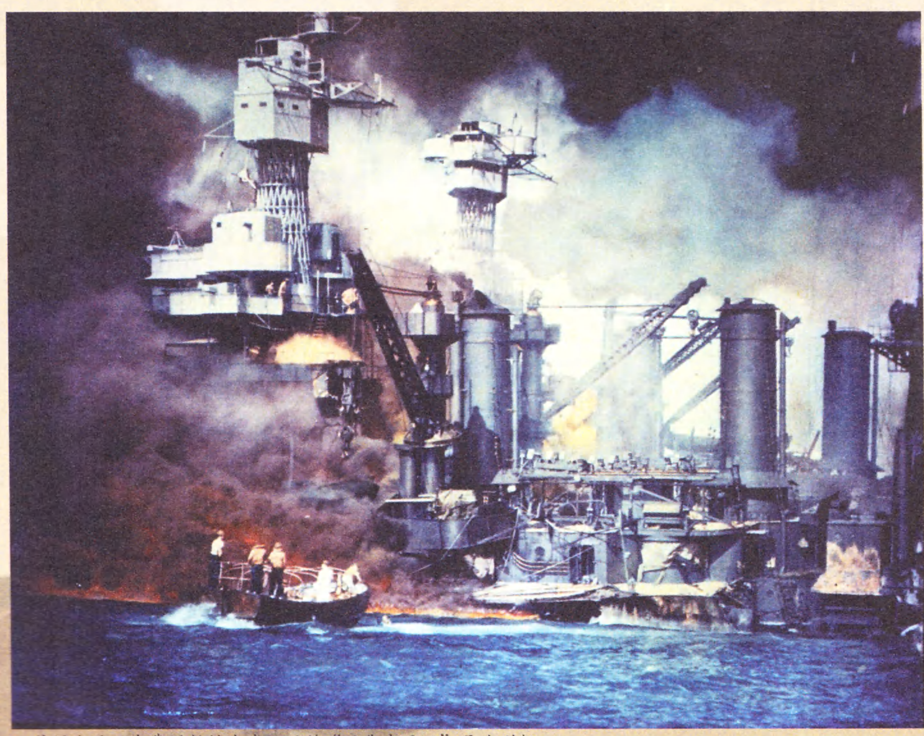
此时，包括"亚利桑那"号在内的美军各战列舰上的军官和水兵正准备进行升旗仪式，军乐队已经在后甲板上列队准备吹奏。突然，日军的舰攻机从舷侧猛冲而来，在15-30米的超低空一个接一个地投下鱼雷，随后掠过美军战列舰的桅杆爬升到高空。一个水兵突然喊道："鱼雷！"众人尚未反应过来，停靠在最外侧的"俄克拉荷马"号战列舰的舷侧就突然爆发出巨大的水柱，猛烈的爆炸让美军水兵们摔倒在地。军舰舰体被剧烈的爆炸撕开了一个巨大的缺口，海水灌入其中。很快，来自苍龙号舰爆队队长阿部善次大尉率领的数架九九式舰爆带着250公斤炸弹俯冲而下，投下的炸弹几乎全部命中，舰体在猛烈的燃烧中开始缓缓下沉。

在"俄克拉荷马"号战列舰遭袭的同时，停泊在她右后方的"亚利桑那"号战列舰也遭到攻击，作为"宾夕法尼亚"级战列舰二号舰的她，被由来自加贺号和飞龙号的九七式舰攻混合编队投下的4枚800公斤重磅炸弹命中，其中由飞龙机组投下的一枚800公斤炸弹穿透了军舰前甲板，掉进了给水上飞机弹射器准备的黑火药储存库，随后发生爆炸，威力惊人的黑火药爆炸之后又诱爆了主炮塔的无烟火药库，产生了撼天动地的巨大爆炸，几乎将前部舰体全部撕碎，爆炸产生的巨大气浪甚至还将其上空飞行的舰爆和零战给吹的七零八落。包括舰长瓦尔肯伯格上校、太平洋舰队第一战列舰分舰队司令基德少将在内的1177名美军官兵与舰同沉。

由于美军几乎来不及反应，第一攻击波在45分钟的空袭里取得了辉煌战果：击沉"亚利桑那"、"俄克拉荷马"和"加利福尼亚"号战列舰，重创"西弗吉尼亚"号战列舰，珍珠港内到处都是浓烟滚滚，着火的舰船不时发出可怖的爆炸声，在港内的美军水兵们仿佛置身于人间地狱，而第一攻击波仅仅损失了9架飞机（零战3、九九式舰爆1、九七式舰攻5），大部顺利返回母舰。

在第一攻击波开始空袭的40分钟前，由翔鹤和瑞鹤组成的第五航空战队为主体的第二波攻击队，在瑞鹤号飞行队长岛崎重和少佐指挥下的第二攻击波开始在航母甲板上滑跑起飞。由于五航战组成和训练的时间不长，南云中将特意把他们放在后面进行补刀。在第二攻击波中，扮演绝对主角的，是来自苍龙号舰爆队的队长江草隆繁少佐和他率领的九九式舰爆们。在岛崎少佐的舰攻队和舰战队继续攻击美军机场、控制战场制空权的同时，江草队长和他的舰爆队将继续攻击美军残余舰艇。此时的珍珠港由于火光冲天，滚滚浓烟反而挡住了他们的视线，搜索和攻击目标变得困难了起来。但江草队长毕竟是熟练度max的精英舰爆飞行员，


▲空袭过后受损严重的"亚利桑那"号战列舰


▲美军水兵正在靠近救援坐底沉没的"西弗吉尼亚"号战列舰

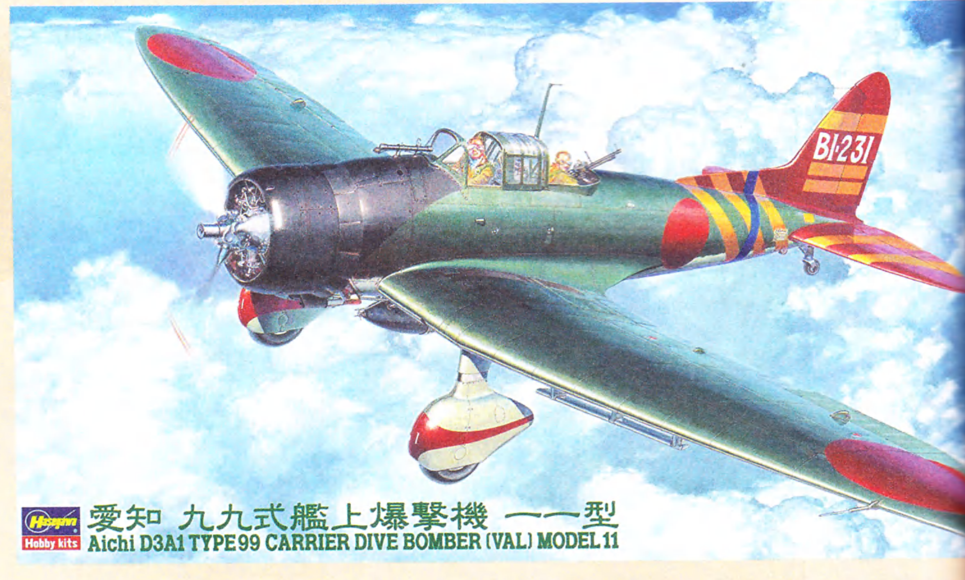
他径直朝着高射炮火最猛烈的方向飞去，接近目标仔细瞄准之后投下炸弹。在江草队长带领的舰爆队的猛烈攻击下，"内华达"号战列舰被命中 6 枚炸弹，大破。

持续了一个小时的第二波空袭进一步扩大了战果，但美军此时反击火力也变得凶猛起来，第二攻击波的损失增加到了 20 架（零战 6，九九式舰爆 14）。作为攻击队总指挥的渊田队长虽然已经对取得的战果相当满意，但他也清楚地明白：美军三艘航母（企业、列克星敦、萨拉托加）依然不见踪影，岛上的油库和造船厂等其他重要基础设施还没有遭到攻击。他要求出动第三攻击波，彻底扫荡珍珠港，而性急的二航战司令官山口多闻少将已经急不可耐地往旗舰发来电报：苍龙、飞龙已经做好再次攻击的准备！然而，本身喜欢大舰巨炮的南云提督本来就并不信任航空力量能够决定海战的胜负，他认准了美军已经做好了迎击准备，再次发起攻击可能会让宝贵的舰载机和飞行员损失惨重，同时他还害怕美军会起飞 B-17 重型轰炸机对机动部队进行反击。一心求稳、不想损失天皇陛下赐予的军舰的南云忠一，最终率领机动部队，静悄悄地溜走了。

偷袭珍珠港结束后，美军总体损失为：沉没 4 艘战列舰、1 艘轻巡洋舰、2 艘驱逐舰和 5 艘辅助舰，大破 4 艘战列舰，停泊在港内的 50% 的军舰沉入海底，作战飞机损毁 164 机，损伤 159 机，美军官兵合计伤亡 3573 人。而日军付出的代价仅为损失 29 架飞机，74 架飞机受损，战死仅 64 人，是空前的 S 胜。

1941 年 12 月 23 日，返回濑户内海西部柱岛泊地的机动部队，受到了山本五十六大将指挥的第一舰队在港外的热情迎接，长门、陆奥、伊势、日向、扶桑、山城 6 舰以单纵阵出港迎接。这蔚为壮观的场面，也暗示着海战主力的地位已经由战列舰转交给了航空母舰。但正所谓"装逼一时爽，往后全是火葬场"，取得了辉煌胜利的日本海军和陷入了狂热的日本国民们不知道的是，他们的命运，在第一颗炸弹落在珍珠港的地面上的时候，就已经被决定了。

1941 年 12 月 8 日，华盛顿国会山议会大厅，富兰克林　罗斯福总统发表演讲：

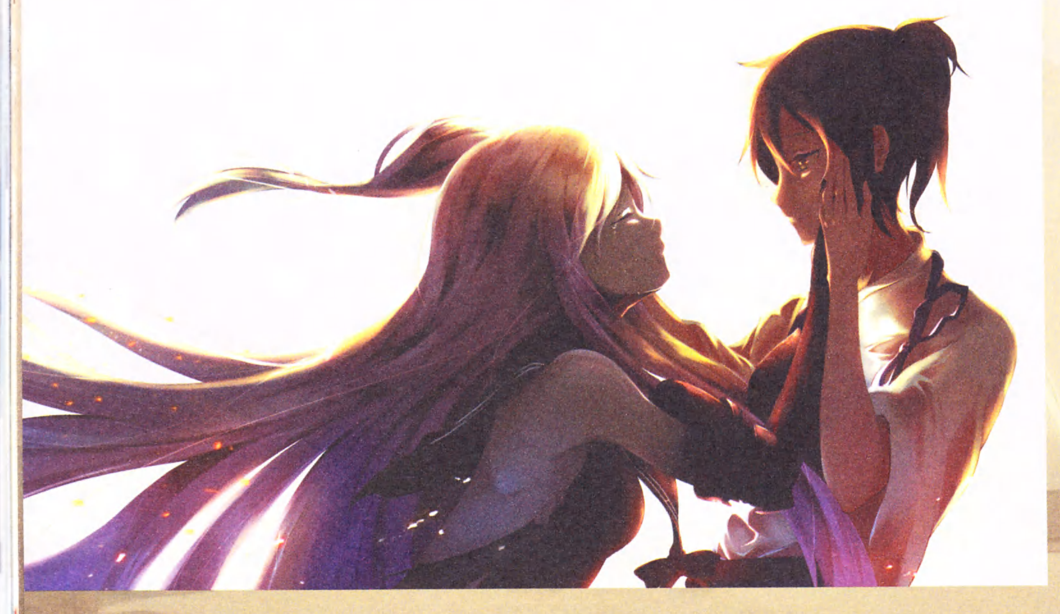


愛知 九九式艦上爆撃機 一一型
Aichi D3A1 TYPE99 CARRIER DIVE BOMBER (VAL) MODEL 11

"昨天，1941 年 12 月 7 日，一个遗臭万年的日子。美利坚合众国遭到日本帝国海军蓄谋已久的突然袭击。作为陆、海军总司令，我已指示，为了我们的防务采取一切措施。但是，我们整个国家将永远记住这次对我们突袭的性质。不论要用多长时间才能战胜这次有预谋的入侵，美国人民将一定要以自己的正义力量赢得绝对的胜利。我现在断言，我们不仅要做出最大的努力来保卫我们自己，我们还将确保这种形式的背信弃义永远不会再危及我们。我这样说，相信是表达了国会和人民的意志。敌对行动已经存在。无庸赘言，我国人民、我国领土和我国利益都处于严重危险之中。 相信我们的武装部队，依靠我国人民的坚定决心，我们将取得必然的胜利，愿上帝保佑我们！我要求国会宣布：自 1941 年 12 月 7 日星期日，日本发动无端的、卑鄙的进攻时起，美国和日本帝国之间已处于战争状态。"

改变了数亿人命运的的太平洋战争，就此拉开了序幕。







小记

不知不觉，赤城食谱——『舰队收藏』舰载机篇已经连载到第四篇了（连着黑了吃撑 4 篇了），在本篇中，笔者向各位提督们简要介绍了自家舰娘们的舰载机主力：舰攻和舰爆的发展历史，并较为详细地介绍了日本海军航母机动部队和舰载机们在历史上最为著名（或者说"臭名昭著"）的一次不光彩的大胜利：偷袭珍珠港。然而，在珍珠港流下眼泪的合众国将士们不会善罢甘休，他们将在珍珠港遭袭的 6 个月后，完成对侵略者的第一次复仇。笔者将在下期为各位继续讲解 70 多年前美日双方舰载机之间的激烈对决，还请各位多多支持。▲

镇守府通信

Guardian harbor Times

7/14 泳装/新改修

各位提督大家好！又到了月度更新的时候，这次更新更新了许多舰娘的泳装 mode！（欢呼）那么就让我们来看看这次的详细更新内容吧！

首先是大家最期待的泳装，本次新实装的泳装 mode 包括大和、扶桑、山城、榛名、大鲸（龙凤）、大淀、风云、Z3，除此之外还有一些过去的泳装也同样复刻实装了。同时择捉进行了立绘更换。

本次更新实装了新的五个任务，分别是“海上通商航路の警戒を厳とせよ！"、"民生産業への協力を継続せよ！"、"新型戦闘糧食の試作"、"強行輸送艦隊、抜錨！"和"前線の航空偵察を実施せよ！"，同时也实装了新的装备“戦闘糧食（特別なおにぎり”，新任务“新型戦闘糧食の試作”会奖励这个新实装的手握饭团。改修工厂也将可以对战斗粮食进行改修（用石油和螺丝对饭团进行反复翻炒），同时还有大量的新家具实装。

7/31 文月改二与夏季立绘实装继续以及等级上限提升

本次维护实装了大量新的夏季限定立绘与语音，限定立绘中增加了很多浴衣系的孩子，相信大家在日常建造任务和出击掉落中都有感到惊讶www。此外就是大家期盼已久的文月改二，改造等级虽然较高，但是对于有组织睦月级远征队的提督来说，肯定不成问题。

本月大家最为关心的，莫过于对接下来的夏活进行的简单预测，首先根据官推的消息，夏活将于 8 月 10 日开始，根据瑞云祭活动中和推特上透露的信息判定为击破至欧洲西方海域的 IF 作战，同时在本次活动中新船已经确定有驱逐、战舰和空母，而根据无责任推测是欧洲船带路（滑稽），既然是 IF 作战，也就是想怎么玩就怎么玩作战了，希望大家做好攻（chi）略（xiang）的准备，同时期待着官推接下来的挤牙膏惯例，那么祝大家夏活顺利！

又及：活动前的等级上限从 155 提升到 165……让很多提督感到非常不安……大型活动究竟需要何等的练度，就让我们拭目以待吧。▲




Fate/Grand Order
フェイト/グランドオーダー
英霊列傳
为所欲为冠位指定
文/超隐、罗德 责编/如月千华 美编/塔里

Suzuka Gozen 铃鹿御前

职阶	Saber	HP	1880 / 11753	ATK	1590 / 9544	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚各 3Hits	2 枚各 3Hits	1 枚各 3Hits	4Hits

保有技能

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
神通力 B	7 回合	初期	赋予自身 Buster 性能提升 [Lv.](1 回合)	20%	22%	24%	26%	28%	30%	32%	34%	36%	40%
			赋予自身暴击星出率提升 [Lv.](1 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
魔眼 B+	8 回合	灵基再临 [1]	概率赋予敌单体〔男性〕魅惑 [Lv.]	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	100%
			对象攻击力下降 [Lv.](1 回合)	10%	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	20%
才知の祝福 C	8 回合	灵基再临 [3]	赋予自身每回合 NP 获得状态 [Lv.](5 回合)	5%	5.5%	6%	6.5%	7%	7.5%	8%	8.5%	9%	10%
			赋予自身必中状态 (3 回合)	——									
			赋予自身宝具威力提升 (3 回合)	20%									

职阶技能

技能名	效果
对魔力 A	自身弱体耐性提升：20%
騎乗 B	自身 Quick 性能提升：8%
神性 A	自身伤害加成：200

宝具

名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
てんきあめ 天鬼雨	B+	对军宝具	Buster		10Hit
给予敌全体强力攻击 [Lv.]	300%	400%	450%	475%	500%
赋予自身暴击威力提升 (3 回合)< OC 效果 UP>	40%	50%	60%	70%	80%

关于角色

和茶茶比起来，作为一个中世物语传说中的人物，铃鹿御前即使在日本也并非人尽皆知。

由于是口耳相传的传说人物，现存的铃鹿御前的故事其实是不同的传说在流传过程中混合而成的结果。铃鹿御前得名自地名铃鹿山，是连接古代日本东海道和畿内两个地区的交通要地。既然是商旅往来之地，在治安糟糕的古代，自然会成为盗贼活动的主要地点。而为了避免遭灾，往来的旅人和当地的居民便兴建神社供奉山神以求平安。在镰仓时代的地方传说便有着铃鹿山的大盗贼和供奉山神铃鹿姬的文献纪录。

现存版本的故事最早可以追溯到室町幕府初期(14 世纪末)成书的『太平记』卷三十二，将初代征夷大将军阪上田村麻吕的传说故事中的一段和铃鹿姬的传说附会在一起。到了 15 世纪左右，受到书籍的影响，连当地人都把立乌帽子和铃鹿姬看做同一人物了。现在最通行的故事成形则是在太平记成书以后，在室町时代末期成书的话本抄本以及奥净琉璃戏剧脚本。虽然细节有些许不同，但主要的故事梗概并没有差别，基本上都是这样的结构：铃鹿御前是来自天竺的第六天(或第四天)魔王之女，化身为在山路上打劫上京贡品的女大盗立乌帽子，和前来讨伐的官军领袖田村将军看对眼了成为夫妇，结了婚之后靠着自身的三把宝剑和神通力与田村将军一起讨伐了恶鬼大岳丸(要想当官，杀人放火再受招安)。后来因为天寿已尽于 25 岁时便离世，田村将军下地狱将铃鹿御前救回。随后由于话本抄本和戏剧流行于世，便成为了现今的铃鹿御前的形象。

而月世界里面的铃鹿御前首次出现于『Fate/EXTRA CCC』的衍生漫画『Fate/EXTRA CCC FoxTail』，由于武内觉得好多角色变成废案太浪费了，决定用漫画化的形式让这些角色重见天日。也因此漫画的剧情和游戏有着较大的差距，比如妖尼姑一出场就被铃鹿御前砍了，简直 BOSS 失格 (XD)。

虽然女性剑兵非常多，但铃鹿御前却是月世界中第一位“传说人物本身就是女性”，没有经过砍掉重练过程的剑兵，同时也是少数武内设计却没有呆毛脸的剑兵。



在『Fate/EXTRA CCC FoxTail』中的铃鹿御前，被玩家通称为 JK Saber，原因也很简单，就是身上那套融合了巫女服和水手服的穿着，而和服装一样乱来的就是她那嘴上跑火车的轻薄个性，不只是服装连行为举止都彻底地融入了 JK 这个设定。是个基本教义派的御主 LOVE 势，在 CCC 中为了对抗吸走御主目光的 C 狐的耳朵和尾巴，甚至不惜破坏角色设定强行让自己长出狐耳和狐尾，也因此和 C 狐变成彻底的不对头。虽然传说中有着第六天魔王和第四天魔王之女两种说法，但当初可能考虑到某弓兵的知名度早晚会出现在月世界中，采用了第四天的说法。

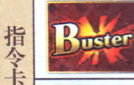


游戏运用

配卡 BBAAQ 的标准 Saber 配置，不过 NP 效率以及暴击星出率都只有中上程度，整体并不拔尖，所以比较依靠技能“才知の祝福”加快 NP 获取以及依靠队友提供暴击星。“魔眼”控制不太实用但在不少的高难度本中说不定可以发挥出决定性的作用，而且只看降攻效果就已经很不错了。“神通力”基本绑定了与多段攻击的宝具一同使用，可以打出可观的暴击星。宝具附带的 3 回合暴击威力 UP 是她最大的亮点，通过加快宝具释放，反复叠加暴击威力，在各种暴击队中都可以有一席之地，如有必要非常值得作为主力暴击输出手培养。

Ishtar
伊斯塔尔

职阶	Archer	HP	2048 / 13965	ATK	1893 / 12252	罕贵度	☆☆☆☆☆

指令卡				
	2 枚各 1Hits	2 枚 各 4Hit	1 枚 各 4Hits	7Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	美の顕現 B	7 回合	初期	赋予己方全体攻击力提升 [Lv.](3 回合)	10%	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	20%
				赋予己方全体暴击威力提升 [Lv.](3 回合)	10%	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	20%
	輝ける大王冠 A	8 回合	灵基再临 [1]	80% 概率赋予自身无敌 (1 回合)	——									
				80% 概率赋予自身无敌贯通状态 (1 回合)	——									
				NP 增加 [Lv.]	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
	魔力放出（宝石）A+	5 回合	灵基再临 [3]	1 回合后赋予自身攻击力提升 [Lv.](1 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%

职阶技能	技能名	效果
	対魔力 A	自身弱体耐性提升：20%
	単独行動 A	自身暴击威力提升：10%
	女神の神核 B	自身伤害加成：225 自身弱体耐性提升：22.5%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	アンガルタ・キガルシュ 山脈震撼す明星の薪	A++	对山宝具	Buster		3Hit
	赋予自身 Buster 性能提升 (1 回合)< OC 效果 UP>	20%	30%	40%	50%	60%
	给予敌全体强力攻击 [Lv.]	300%	400%	450%	475%	500%



关于角色

伊斯塔尔出自古巴比伦 – 苏美尔神话系统，在『吉尔伽美什史诗』中多次出现。是美索不达米亚神话中掌管爱情、欲望、丰收与战争的女神，其地位与希腊神话中的阿尔忒弥斯相似。在 FGO 中，伊斯塔尔以附身远坂凛身体的拟似从者形态出现，与埃尔梅罗 / 孔明不同的是，其不止拥有了女神的能力、也拥有了伊斯塔尔的思维，而杂糅了凛性格的身体只作为容器。

伊斯塔尔在神话中拥有极高的地位，为七神之一，是美索不达米亚神话中主神安努之女（也有传说称其为安努的配偶或是其女性形态），生性活泼风流、任性顽劣。在西亚的一些不同版本神话中，伊斯塔尔即是月神又是金星神，显然游戏中采纳了后者。在『吉尔伽美什史诗』中，偷窥乌鲁克王吉尔伽美什沐浴的痴女伊斯塔尔向其求婚不成恼羞成怒，指派天之牡牛下凡作乱报复，被英雄王与其友恩奇都联手击败，但因击杀神物二人也因此被诅咒，与有神之血统的吉尔伽美什不同的恩奇都很快死去，目睹好友死去导致史诗后期吉尔伽美什追求永生与不死。此外，在苏美尔神话中，精力旺盛的伊斯塔尔还曾下冥界骚扰作为冥王的姐姐伊睿奇嘉拉的麻烦，最终被气急败坏的姐姐修理了一顿。这个典故在伊斯塔尔的语音中也有所体现。

要指出的是，伊斯塔尔作为古西亚、小亚细亚地区各民族神话中的女神，其故事与身份大体相同但版本略有不同，如在古巴比伦神话中伊斯塔尔深爱丈夫塔姆兹，而到了苏美尔神话中，被称为伊南娜的伊斯塔尔则因为自己在冥界中被姐姐修理致死之后丈夫塔姆兹没有哀悼而将其贬入阴间。从本尊的设定以及其他来自巴比伦 – 苏美尔神话系统的英灵设定来看，型月创作中更多的借鉴了苏美尔版的神话设定。

远坂凛是 Fate 系列核心女主之一，在几乎所有作品中均有登场或客串，也是型月经典黑长直傲娇系女性角色（苍崎青子、黑桐鲜花、远坂凛）之一，出身魔术世家，具有极为优秀的魔术回路，秉承优雅、大胆的风格，善用宝石魔术也因此开销颇大，养成了守财奴的习性，是魔术师中的豪杰。

在游戏中，附身凛身体的伊斯塔尔神性降低、性格中多了些许凛的飒爽与傲娇，魔力也略有变化，只能依靠远坂家传统的宝石魔术展开攻击，虽然长期抱怨人类肉体的脆弱，但其能够附身凛的身体也说明两者相性较好，这与远坂凛本就拥有极佳的魔术回路是分不开的。在『Fate/Stay Night』中，吉尔伽美什作为凛和士郎一方的死敌极为难缠，但在 FGO 中，化身为凛的伊斯塔尔却是金闪闪的迷妹，在语音中不时向英雄王暗送秋波。

作为金星女神拥有着神级破坏力，其宝具“震撼山脉明星之薪”源自其破坏众神之山埃比赫的故事，在神话中，伊斯塔尔将整个山脉升起后撞击大地，造成了巨大的破坏，而其宝具则将于金星质量（0.8 倍地球质量）相同的物质注入随神话中的天舟“玛安娜”中发射，可造成金星撞地球般的破坏。

游戏运用

指令卡整体 Hit 数都高，跟金闪闪比较类似，都是光炮弓阶中的豪杰。技能 2 最高 50NP 的充能和优秀的 NP 获取量，能够频繁地释放宝具，清扫杂鱼。技能 1 的群体增伤，与冷却时间仅 3 回合的技能 3，配合宝具自带的 Buster 性能提升也让弓凛自身输出处于众五星中的上位水准。唯一需要注意的是技能 3 为回合延迟技能，时机拿捏不好很容易浪费。



Atalanta 阿塔兰忒

职阶	Archer	HP	1996 / 12476	ATK	1438 / 8633	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚 各 1Hits	2 枚各 2Hit	2 枚各 3Hits	3Hits

保有技能

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
アルカディア越え A	7 回合	初期	赋予己方全体 Quick 性能提升 [Lv.](1 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
追い込みの美学 C	7 回合	灵基再临 [1]	赋予自身暴击星大集中 [Lv.](1 回合)	500%	550%	600%	650%	700%	750%	800%	850%	900%	1000%
カリュドーン狩り A	6 回合	灵基再临 [3]	赋予自身回避状态 (1 回合)	——									
			赋予自身 NP 获得量提升 [Lv.](3 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%

职阶技能

技能名	效果
対魔力 D	自身弱体耐性提升：12.5%
単独行動 A	自身暴击威力提升：10%

宝具

名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
ポイボス・カタストロフェ 訴状の矢文	B+	对军宝具	Buster		10Hit
给予敌全体强力攻击 [Lv.]	800%	1000%	1100%	1150%	1200%
获得暴击星 <OC 效果 UP>	15	20	25	30	35

关于角色

阿塔兰忒出自希腊神话，其出身来历有多种说法，根据游戏中的技能“越过阿卡迪亚”来推测，在设计角色时可能采用了其生于阿卡迪亚的传说。根据神话，想要儿子的国王父亲将其抛弃在山上，在被猎人们发现前，一直和一只母熊一起生活。

生于荒野的阿塔兰忒是出色的猎手但同时也有着特殊的脾气，被称为“处女猎手（virgin hunter）”的她立下誓言将贞洁献给女神阿尔忒弥斯（即游戏中的随俄里翁出场的月神）。在围猎卡吕冬野猪时第一个命中野猪并因此声名鹊起的她在此后与生父相认，其父希望她能够尽快结婚，而疲于应付诸多追求者的她则提出将于追求者赛跑并嫁给胜出者，但也将会刺死失败者。为此，许多追求者死于她的箭下。最终，希波墨涅斯凭借女神阿芙洛狄特的金苹果战胜阿塔兰忒，两人最终成婚并育有一子。

在游戏中，最先较龙套的出现在主线剧情第一章中作为反派被迦勒底击败，在随后的第三章中以阿尔戈号的船员身份出现，因讨厌伊阿宋而背叛并协助迦勒底击败赫拉克勒斯。值得一提的是，根据神话，阿卡迪亚之王正是伊阿宋，故而伊阿宋很可能就是前文所述抛弃阿塔兰忒的亲生父亲。在迦勒底众人寻找盟友时，阿塔兰忒的信号箭命中了俄里翁，颇有当年阿波罗诱骗阿尔忒弥斯射杀俄里翁的风骨。在游戏文本中，众人相会后阿塔兰忒因阿尔忒弥斯是个女神经的事实而对于自己偶像的信仰略有崩塌。

再向前追溯，阿塔兰忒作为红方 Archer 登场于神奇东出主笔的『Fate/Apocrypha』(也是 F/GO 游戏设定的基础），其在剧情后半部分展现了自己的另一宝具“Agrius Metamorphose”，借助卡吕冬野猪之力获得狂化能力。『Fate/EXTRA』中曾被尼禄提及，尼禄赞美阿塔为“美丽的阿塔兰忒”，后来在『Fate/EXTRA』漫画版里，于弗拉德三世的回忆中出现了两人战斗的场景，并露了一波小裤裤。

作为少见的女猎手，阿塔兰忒在近战中能力平平，但当处于密林中时则可依靠弓箭展现很强战斗力，同时也能够熟练的穿梭于密林之中。而颇具魅力的姿态也被己方 Rider 阿喀琉斯不断追求。因为被金苹果诱惑而被迫嫁给希波墨涅斯的传说，其好像对于苹果类食物颇有好感。

在游戏中其宝具名为“Phoebus Catastrophe”，官方中译为“诉状箭书”，为日语直译，但根据字面意思，Phoebus 为太阳神阿波罗的别称，而 Catastrophe 则有浩劫之意。其所持弓箭名为“天穹之弓”是太阳神阿波罗与姐姐月神阿尔忒弥斯共同祝福所赠，故而拥有极强威力。



因自小被遗弃并被母熊抚养长大，内心十分喜欢孩子，以至于其愿望也是“给予所有孩子美好祝福”，在『Fate/Apocrypha』中更是母性大发与己方发生分歧，执意保护黑方 Assassin 杰克，甚至因自身近战实力不足而发动了“Agrius Metamorphose”宝具，阿塔兰忒获得卡吕冬野猪的魔力同时装束变化（更加暴露），身体也发生突变（胸围变大），也更具攻击性。

在游戏立绘上，阿塔兰忒持



诸神祝福过的“天穹之弓”，因常年穿梭森林而被赋予了翠色衣服的设定，又因为神话中因与丈夫亵渎神殿而被变为狮子的传说而有了兽耳和兽尾。早见沙织的声线也很好演绎了外刚内柔的处女猎手特质。

游戏运用

拥有全游戏最高暴击星出率的宝具，同时也拥有目前最高全队 Quick 卡增幅的技能，搭配一些礼装，阿塔一个宝具甚至能打出近 100 个暴击星，当然，超过 50 个都是浪费了。但相比起逆天的打星能力，阿塔的 NP 获取量则在 FGO 中排倒数，虽然能够通过技能 2 集星加快 NP 获取，官方也追加了一个技能 3 能够增加 NP 获取，但想靠自己独立攒出一个宝具依旧是非常难完成的任务。建议搭配 NP 充填系礼装使用。

Nikola Tesla

尼古拉・特斯拉

职阶	Archer	HP	2027 / 13825	ATK	1820 / 11781	罕贵度	☆☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚 各 1Hits	2 枚各 2Hit	1 枚各 3Hits	3Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	ガルバニズム A	7 回合	初期	赋予自身 NP 获得量提升 [Lv.](3 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
	天賦の叡智 EX	7 回合	灵基再临 [1]	80% 赋予自身防御力提升 [Lv.](3 回合)	20%	21%	22%	23%	24%	25%	26%	27%	28%	30%
				80% 赋予自身宝具威力提升 [Lv.](3 回合)	20%	21%	22%	23%	24%	25%	26%	27%	28%	30%
				赋予攻击力提升 [Lv.]((3 回合)	10%	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	20%
				赋予自身再起 (1 次・3 回合)	1000	1200	1400	1600	1800	2000	2200	2400	2600	3000
	星の開拓者 EX	8 回合	灵基再临 [3]	自身 NP 增加 [Lv.]	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
				赋予自身无敌贯通状态 ((3 回合)	——									
				获得暴击星	10									

职阶技能	技能名	效果
	対魔力 C	自身弱体耐性提升：15%
	単独行動 B	自身暴击威力提升：8%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	システム・ケラウノス 人類神話・雷電降臨	EX	对城宝具	Buster		3Hits
	给予敌全体强力攻击 [Lv.]	400%	500%	550%	575%	600%
	对〔天〕&〔地〕从者特攻 <OC 威力 UP>	150%	162.5%	175%	187.5%	200%
	中概率赋予眩晕	40%				
	自身 HP 减少	500				



关于角色

尼古拉・特斯拉为塞尔维亚裔美籍工程师和发明家，因其在电磁学工程应用上的建树而得到后世工程学界极高的评价。特斯拉在世时主要的贡献在于将高压高频交流电实用化，同时其设计的异步电机、提出的能量无线传输技术都具有划时代的意义，为了纪念其对电磁工程学的卓越贡献，磁通量的单位以其姓氏 Tesla 命名。其祖国塞尔维亚也将其头像印在 100 元钞票上。

作为与爱迪生同时代的伟大工程师和发明家，特斯拉与爱迪生的恩怨一直为人津津乐道，在广泛应用电力的问题上，爱迪生坚持使用直流电而特斯拉坚决认为交流电更加高效，最终缺乏政治手腕的特斯拉在一系列竞争中败下阵来，许多发明和专利也被埋没，直到 20 世纪末才被世人认可。因此，作为不世出天才的特斯拉又与其发明成为了许多神秘学说和理论的载体，几乎成了西方世界神秘学代言人。其崇拜者声称，特斯拉先于伦琴发现 X 射线、先于马可尼建造出无线电装置、设计出共振武器、实验时制造出通古斯卡大爆炸，在晚年还提出“完美的引力场理论”并奠定了“飞碟技术”的基础，可以说是“发明了二十世纪”，此言论未免过度崇拜，但其提出的理论和工程设计确实超越了同时代的许多工程师和发明家。

在 FGO 中，特斯拉以星之开拓者的属性出现，此属性只属于那些为人类历史进步或转折做出贡献的英灵。在主线剧情第四章中被马奇里・佐尔根召唤与主角交战，意图引发雷击使魔雾活化，最终被击败。在之后的第五章中，在关键时刻登场拯救了死对头爱迪生，并帮助主角取得胜利。

在游戏设定中，特斯拉身着自己发明的诸多机械装置，能够随意操纵雷电，被称为“将宙斯之力展现于大地的男人”、“使电气文明正式展开，开创崭新的、属于人类的神话”，也被比电气时代的普罗米修斯，其本人言语中也多涉及各地雷神如宙斯、索尔、雷鸟、因陀罗和帝释天。特斯拉在早年供职于西屋电气时层致力于发展交流电，而爱迪生不遗余力的抹黑交流电，甚至于将其污蔑为危险的杀人工具并通过手腕公开表演交流电处死大象，这次商业竞争在当时被称作“电流大战”；此外，据称特斯拉曾经将专利卖给爱迪生，而在特斯拉上门讨要专利费时，爱迪生却矢口否认交易约定并称其为“美国式的幽默”，故而在游戏中即使特斯拉帮助爱迪生赢得圣杯战争却仍旧鄙后者为庸才与俗人。

其愿望是“使尼古拉・特斯拉世界体系完成”，而现实中特斯拉率先提出了能量和信息的无线传输技术，其设想未来世界将不再依靠电线，任何声音、图像等信息以及能量都将依靠特殊装置瞬间完成传输。可以说当代的无线技术已经实现了其愿望的前半部分。其宝具读作“System・Keraunos”，“Keraunos”源自希腊词汇“ **Κεραυνός**”，意为天神之雷，是宙斯所操纵的威力巨大的雷电，由十二泰坦之一的黑雷科尔斯为赢得众神之战而创造。此宝具被写作“人类神话・雷电降临”，集合天地雷电之力对敌人全体发动强大攻击，但同时也有自身 HP 削减的 debuff。

在 FGO 编剧之一樱井光的另一作品『蒸汽朋克』中，也有类似设定的特斯拉出场，前后之间未免有参考的味道。

游戏运用

本就不错的 NP 获取加上进一步增加 NP 获取的“流电学”，还有个挂逼技能“星之开拓者”让特斯拉拥有极快的宝具释放速度。原本全靠 RP 的概率技能“天赋的弱智”在官方一波强化后终于配得上“天赋的睿智”名号。宝具特攻范围比较狭窄，眩晕概率也不高，并不值得期待，如果“天赋的睿智”赌出宝具威力提升效果的话，依靠优秀的 NP 效率，在 3 回合内开出两次宝具，将会极大发挥特斯拉的价值。



Merlin 梅林

职阶	Caster	HP	2091 / 14259	ATK	1629 / 10546	罕贵度	☆☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚各 5Hit	3 枚各 2Hit	1 枚各 3Hits	6Hits

保有技能

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
夢幻のカリスマ A	7 回合	初期	赋予己方全体攻击力提升 [Lv.](3 回合)	10%	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	20%
			己方全体 NP 增加	20%									
幻術 A	9 回合	灵基再临 [1]	赋予己方全体无敌状态 (1 回合)										
			赋予己方全体暴击星出率提升 [Lv.](1 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
			赋予敌全体暴击概率下降 (3 回合)	10%	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	20%
英雄作成 EX	8 回合	灵基再临 [3]	赋予己方单体 Buster 性能提升 [Lv.](3 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
			赋予对象 HP 最大值增加 [Lv.](3 回合)	2000	2100	2200	2300	2400	2500	2600	2700	2800	3000
			赋予对象暴击威力提升 [Lv.](3 回合)	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	100%

职阶技能

技能名	效果
陣地作成 C	自身 Arts 性能提升：6%
道具作成 C	自身弱体赋予成功率提升：6%
混血 EX	自身每回合获得 NP：5%

宝具

名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
ガーデン・オブ・アヴァロン 永久に閉ざされた理想郷	C	对人宝具	Arts		——
赋予己方全体每回合 HP 回复状态 [Lv.](5 回合)	1000	1500	1750	1875	2000
赋予己方全体每回合 NP 增加状态 [Lv.](5 回合)	5%				
赋予自身每回合暴击星获得状态 (5 回合)< OC 效果 UP>	5	10	15	20	25

关于角色

梅林源于西方著名史诗亚瑟王传说，其在西方的知名度堪比诸葛亮之于东亚。在不列颠及威尔士神话传说中，梅林·安布罗斯是梦魔与人类之子，拥有超凡的智力与能力，辅佐亚瑟王之父乌瑟·潘德拉贡并助其得一子亚瑟，在亚瑟年幼时作为其导师与领路人将其扶上王座，并凭借自己的魔力助其统一不列颠、抵抗日耳曼人入侵。西方关于魔术师梅林的传说及典故极多，传说巨石阵即为梅林所创建。后来梅林迷恋“湖之妖精”维安最终遭其算计不知所踪。

在型月世界中，梅林亦是地位极高的魔术师，早在游戏『Fate/Stay Night』中就被提及，而从奈须蘑菇的整个圣杯战争作品架构描述来看，其灵感的一脉便是来自不列颠传说，故而关于凯尔特、不列颠的神话占据了很大分量，梅林在近年来 Fate 作品爆发式发行中多有涉及也不足为怪了。

根据月世界各部作品的描述，梅林帮助亚瑟之父乌瑟将其血脉与代表凯尔特人的红龙相融合诞下亚瑟·阿尔托莉雅·潘德拉贡，在阿尔托利亚年幼时对其教导有加并敦促其练习剑术，此后又与阿尔托莉雅外出游历，此时的年轻亚瑟即为 FGO 游戏中的阿尔托利亚 Lily。在亚瑟登基后，梅林作为魔法师辅佐其统一不列颠。兼具一半梦魔血统的梅林实属花心，为此最终被幽禁在阿瓦隆的塔中（在 FGO 中梅林每天在阿瓦隆更新魔法梅莉博客与罗曼医生交流消遣）。值得一提的是，在 FSN 的描写中，阿尔托莉雅将梅林描述成善良的老者，而在最近的几部 Fate 作品中梅林显然是年轻魔法师，未免有吃设定之嫌。

与历史上其他英灵不同，梅林并未真正死亡，而是遭到无限的幽禁直到世界的尽头，故而其出现在英灵中未免有些牵强，而在 FGO 主线剧情第七章中，梅林被乌鲁克王吉尔伽美什召唤出来守护国土，唯一的解释就是吉尔伽美什时代（公元前 26 世纪）远早于亚瑟王（公元 6 世纪），因此能够召唤出当时时间线上“不存在”的英灵。

作为人魔混血的梅林已经超越了人的存在，不仅具备梦魔侵入他人梦境的能力同时还具备了洞悉当下的千里眼，因此对于眼前发生的事完全保持客观中立态度，以至于在常人看来言语中十分毒舌。

在不久前实装的『Fate/Prototype 苍银的碎片』中的亚瑟王因其原型出自奈须蘑菇早年的 Fate 小说设定而被称为“旧剑”，根据蘑菇自己的说法，将历史著名的男性亚瑟王以少女形态出现是武内崇的建议并在采纳后一炮而红。而在旧剑所属世界线中，我们根据其放出宝具时的语音不难推断旧剑世界线的梅林为女性。而 FGO 中梅林与旧剑的声优都是樱井孝宏，阿尔托莉雅与女性梅林的声优都是川澄绫



子，因此很可能两个世界线中存在某种对偶关系，那么我们可以轻易脑补出一个高冷毒舌的川澄音梅林小姐姐了（恐怕圆桌骑士就成了亚瑟的后宫团）。

游戏运用

与孔明并称“为所欲为二人组”，专治各种 Boss，官方设计失衡的典型案例。宝具在砍掉了全队大回血的即时效果后，持续 5 回合的全方位辅助效果依然非常过分，反复叠加后十分逆天。技能 2 的无敌让全队有个定心丸，技能 1 的全队 20%NP 充能也堪称无赖，当然更不能少了被称为“挂逼作成”的技能 3,3 回合的 Buster 性能提升还附带大幅暴击增伤与变相回血。尽管稍微偏向了 Buster 卡较多的从者，但对大多数队伍来说，有梅林和没梅林，是两种完全不同的强度。

Yama no okina

“山之翁”

职阶	Assassin	HP	1956 / 13338	ATK	1831 / 11848	罕贵度	☆☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	3 枚各 1Hits	1 枚各 3Hit	1 枚各 5Hits	6Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	戦闘続行 EX	9 回合	初期	赋予自身再起 [Lv.](1 次・5 回合)	3000	3200	3400	3600	3800	4000	4200	4400	4600	5000
	信仰の加護 A+++	7 回合	灵基再临 [1]	赋予自身弱体耐性提升 [Lv.](3 回合)	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	100%
				自身 HP 回复 [Lv.]	1000	1150	1300	1450	1600	1750	1900	2050	2200	2500
				赋予自身防御力提升 [Lv.](1 回合)	20%	22%	24%	26%	28%	30%	32%	34%	36%	40%
				赋予自身攻击力提升 [Lv.](3 回合)	10%	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	20%
	晚鐘 EX	8 回合	灵基再临 [3]	赋予敌全体即死耐性下降 [Lv.](3 回合)	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	100%
				赋予自身 Buster 性能提升 [Lv.](1 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%

职阶技能	技能名	效果
	対魔力 B	自身弱体耐性提升：17.5%
	気配遮断 A	自身暴击星出率提升：10%
	単独行動 B	自身暴击威力提升：8%
	境界にて A	自身即死免疫 + 魅惑耐性：100% 自身普通攻击低概率即死：5%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	アズライール 死告天使	C	对人宝具	Buster		1Hit
	给予敌单体超强力攻击 [Lv.]	600%	800%	900%	950%	1000%
	高概率赋予对象即死 < OC 概率 UP>	100%	125%	150%	175%	200%



关于角色

“山之翁”出自历史上著名的伊斯兰教尼查里派暗杀组织阿萨辛派的创立者与首领，其名为哈桑·萨巴赫（Hasan Sabbah），历史上常称其为“山中老人”。在型月世界中，其名哈桑则代表了所有出自阿萨辛派的 Assassin 从者，事实上英文单词“Assassin”即源自此派名称，意为刺客。萨巴赫所创立的阿萨辛派高居伊朗北部厄尔布尔士山脉阿拉莫特堡，其名源自阿拉伯语“新的教义”，加入该组织的年轻男子会首先被指示吸食大麻后在浑浑噩噩中被带到组织事先建造好的“天堂”中享受美女佳肴数日，在清醒后会被告知此即为为门派效力死后所去的天堂，故而成员无不卖命出力。在 11-12 世纪的百年间，阿萨辛派在中东地区有很大影响力，受雇或自发刺杀多位穆斯林政要和十字军将领并在叙利亚一带与十字军作战。在历史上的阿萨辛派已经超越了普通“组织”的定义，而更接近于一个权力机构的概念。在 1256 年，因意图刺杀蒙古大汗蒙哥并顽固抵抗而被蒙古军轻易肃清，阿萨辛终于不敌王之军势。

在 Fate 系列中，“哈桑”被作为所有来自阿萨辛派从者的代称，如“咒腕哈桑”、“百貌哈桑”等。“山之翁”首次出现于 FGO 主线剧情第六章中，以长者身份给予迦勒底众人建议和帮助，并将暴走弑主的“咒腕”本体恶魔撒坦切除，代替对“咒腕哈桑”的惩罚。此后又在第七章里对主角施加援手，强行给不死的迪亚马特赋予死亡概念，演出效果逼格爆表。在设定中，山之翁作为阿萨辛派创始人拥有至高无上的权威和武力值，并且会见证每位哈桑的堕落并亲手赐予其死亡。于是在主角房间对话中，如果玩家拥有其他哈桑时，山之翁以威严的姿态对其作出评价与批判，而最后的评价无一例外的都是“愚蠢……交出首级吧”。

其实“山之翁”并非在 FGO 中首次出现，在联动活动“Fate/Accel Zero Order”中，百貌哈桑就曾经暗示过“山之翁”的存在，而在『苍银的碎片』中也有过其处死“静谧哈桑”的描写。与其他 18 位设定中的哈桑不同，“山之翁”作为阿萨辛一代目祖师爷，耿直地使用了宽大的双手剑作为武器，宝具也被称为“Azrael 告死天使”，其来源于伊斯兰教中的死亡天使。而其余哈桑宝具则统一写作“Zabaniya”，为古兰经中所描写的地狱中的 19 位天使。可以说是死亡天使负责收人，地狱天使负责折磨人，高低立现。

游戏中的“山之翁”被设定为身高魁梧的壮汉形象，其声优由月世界著名愉悦家中田让治担当，经此配音后，中田让治先生已经成为型月世界横跨和尚（荒耶宗莲）、神父（言峰绮礼）、先知（山之翁）三大宗教神职人员的扮演者，可以说是功德圆满 / 三位一体 /。

在“山之翁”开放召唤后，御主们惊讶地发现其完全不同于其他哈桑的 3 红配卡加上红卡宝具，于是出现了“不要去暗杀，去无双，人生没有这么多时间给你气息遮断”、“把目击者杀光了就是完美的暗杀”以及“我王哈桑来教你们玩刺客（三红糊脸）”的说法。

游戏运用

前面也提到了 BBBAQ 的丧病配卡，高攻击白值加上 4 红卡，让王哈能够顶着 Assassin 职阶的输出弱势打出吓死人的伤害，通称“即死（物理）”。虽然只有 1 张 Arts 和 1 张 Quick，但前者拥有可怕的 NP 获取，后者则拥有可怕的暴击星出率，让王哈能够迅速积攒 NP 和累积暴击星。技能组十分平衡，输出与生存兼顾，宝具带即死，被动技能还附带平砍即死，加上“即死（物理）”，这么逆天的 Assassin 输出手，你值得拥有。



Cha Cha
茶茶

职阶	Berserker	HP	1764 / 11025	ATK	1490 / 8945	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	3 枚各 5Hits	1 枚各 2Hit	1 枚各 3Hits	4Hits

保有技能

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
黄金律（凶）B	8 回合	初期	赋予自身每回合 NP 增加 [Lv.](3 回合）	5%	5.5%	6%	6.5%	7%	7.5%	8%	8.5%	9%	10%
			赋予自身被打击 NP 获得量提升 [Lv.](3 回合）	20%	23%	26%	29%	32%	35%	38%	41%	44%	50%
無辜の怪物（焔）C	7 回合	灵基再临 [1]	赋予自身每回合暴击星获得状态 [Lv.](3 回合）	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10
			自身以外己方全体暴击星集中率下降 (3 回合）	50%									
日輪の寵姫 EX	7 回合	灵基再临 [3]	赋予敌单体每回合逐渐增加的防御力下降状态 [Lv.](5 回合） ※ 第 1 回合初始值 10%，每回合加算右侧数值	5%	5.5%	6%	6.5%	7%	7.5%	8%	8.5%	9%	10%

职阶技能

技能名	效果
狂化 E+	自身 Buster 性能提升：3%

宝具

名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
けんらんまかいにちりんじょう 絢爛魔界日輪城	C	城塞宝具	Buster		8Hit
给予敌全体强力攻击 [Lv.]	300%	400%	450%	475%	500%
敌全体暴击率下降 (3 回合）	20%				
赋予灼伤状态 (5 回合）< OC 效果 UP>	500	1000	1500	2000	2500

关于角色

随着战国大河剧和暗荣的种田系列和砍砍砍游戏的推广，在安土桃山时代晚期历史上有着重要地位的茶茶，也成为了一个家喻户晓的人物。

她的命运从一出生开始便注定将不会平凡。历史上的茶茶全名浅井茶茶，永禄 12 年 (1567) 出生于小谷城（今滋贺县长滨市），庆长 20 年 (1615) 在大阪夏之阵的最后自尽于大阪城（今大阪市中央区大阪城迹）内。

茶茶是战国大名浅井氏最后的当主浅井长政和织田信长之妹，有着战国第一美人之誉的织田市的大女儿。然而作为政治联姻的结果，在浅井氏决定和织田氏决裂之后，她便和两个妹妹一起迎接家破人亡的结局。虽然身为信长之妹，阿市和三个女儿并未受到战祸直接波及，然而或许是红颜薄命吧，仅仅十年之后灾祸再一次的降临到了孤儿寡母的头上。本能寺之变后改嫁柴田胜家不到一年的阿市，面对羽柴秀吉的大军，于天正 11 年 (1583) 和丈夫一起自尽于北之庄城（今福井县福井市），而三姊妹则是辗转于织田亲族中。有记忆以来便经历过两次彻底的家破人亡，在影响一个人人格成长的少年时期有着如此坎坷的际遇，或许也为茶茶最终的结局埋下了伏笔也说不定。

五年之后，茶茶成为了丰臣秀吉的侧室。随着关白的权位来到了顶峰，受到了太阁的宠幸且生下了丰臣家继承人秀赖的茶茶也经历了人生中最光辉灿烂的日子，直到秀吉去世后，面临家康的步步进逼，或许是过往的记忆太过惨烈，茶茶走向了激进的道路上，试图不再重蹈覆辙。然而随着大阪夏之阵上，背着六文钱旗引的真田赤备向着家康本阵的冲锋功亏一篑，浅井茶茶这有着高贵出身却尝遍人间辛酸，曾受尽艰苦也曾置身云端，最终轰然幻灭的一生，也能说是这波澜壮阔的安土桃山时代最好的缩影与脚注吧。

作为 2017 年 4 月 5 日至 19 日举办的“咕哒咕哒明治维新”（ぐだぐだ明治維新）活动从者，茶茶第一次在 FGO 以及整个 TM 世界中亮相。一个安土桃山时代的人物跑到明治维新乱入是有些不伦不类，但考虑到维新志士和茶茶都和德川幕府不对头这点，在平行时空多如牛毛（逻辑是啥能吃吗）的月世界中，已经算是逻辑上漏洞比较少的部分了。（不过您织田家都开幕府了您还怎么当太阁夫人啊？

虽然说官设让茶茶以幼少期的姿态现世，不过画师 pako 卡面上的茶茶则是身材修长，这点倒是有些史实根据，据传茶茶的身材高大，换算成现代说法为 168cm 左右，放到现代都算高个，更别说营养条件悲剧的战国时期，所以将其身形画的较为修长其实是暗合历史的。

身上其他的装备则也是各有来头，整体装束上的风格参考的自然是已经出现过的伯母 (?) 信长，头上的头盔是从老公猴子秀吉那边弄



来的，而手上的太刀目前比较多人支持的说法有浅井家传的浅井一文字或者是猴子的收藏品之中弄来的。

游戏运用

作为 B 阶，茶茶 ATK 偏低，且狂化 Rank 较低，导致普攻伤害不高。配卡倒是 BBBAQ 标准 B 阶配置，不过指令卡的 Hit 数都比较高，Arts 首卡带来的 Brave Chain 增益可以提高本就不错的 NP 获取量。技能“黄金律（凶）”也能提供不少的 NP，“無辜の怪物（焔）”是比较少见的降低队友集星率效果，使用时需注意，“日輪の寵姫”虽然能提高输出但需要注意这是个随着回合数增加效果的技能，这种持久战时有优势的效果对于毫无生存能力的茶茶来说，有点尴尬，说不定“这是我最后的降防了”。

夏天的味道就是恋

连着几期“兽性十足”的圣地巡礼之旅，这期换换口味，来聊聊最近几部热门的青春恋爱题材作品的巡礼。一到盛夏东西就容易腐坏变质，遭人嫌弃，唯独爱情不一样，越是高温越是打得火热，一股浓浓的酸臭味喷薄而出，试问单身狗的你能扛得住吗？不过话说回来，学生党们好不容易熬到了暑假，正是外出游玩的好时节，很多人的11区初体验就是在暑假里达成的，放着这么大好的时光不出来浪，真是辜负了自己的青春年华。好了，闲话休提，送上两部上一季热门的恋爱新番，再来盘点一下这两部作品各自又是在哪些地方取景拍摄的。

酸臭度爆表，荒川边的工口漫画老师

论今夏酸臭度 NO.1 的动画没有第二部，只能是『埃罗芒阿老师』。

德国骨科资深病友伏见司早年以本格美少女战斗系小说『第 13 号的爱丽丝』出道，苦苦挣扎了 4 卷还是逃不过腰斩的命运，一如他自己笔下的和泉正宗。后经电击文库金牌责编三木一马点拨，遂将笔锋转向群众喜闻乐见的青春恋爱喜剧，而且抱着一不作二不休的心态，将一对兄妹扶上了男女主角的宝座，写成了『我的妹妹哪有这么可爱！』，借德国骨科之力一鸣惊人，小说狂销 5、600 百万册，一时间风头无两，笑傲江湖。『俺妹』的 TV 动画拍了两季，算上网络放送的“隐藏话”在内长达 31 话，制作阵容罗聚了仓田英之、神前晓等业界精英，原作插画师织田广之还亲自操刀动画版人设，制作规格不可谓不高。虽然动画已经完结了 4、5 年，





▲妖精大老师与骨科老师约会的 CANAL CAFE，饭田桥站 B2a 出口出站便是

爱的酸臭味？

——『埃罗芒阿老师』与『月色真美』的圣地巡礼杂谈

□文／完蛋了的国王
□责编／　□美编／塔里



不过想必大家一定还记得 OP 冒头的部分桐乃一边甩头发，一边有单轨高架电车缓缓驶过的经典镜头。别的不说，『俺妹』动画版在实地取景方面留下的经典案例是值得每一个圣地巡礼爱好者所津津乐道的。作者伏见司成名前曾长期居住在千叶市，这个被渡航嘲讽过无数次的东京卫星城市，小说内常有对市区街景的描写，其中最有代表性的莫过于在日本很少见的悬挂式单轨高架电车“千叶都市单轨线”，后来被大量使用在动画画面中，正因为一举抓住了一座城市的视觉名片，给日后的圣地巡礼活动创造

▲动画镜头远景里出现的千住新桥，实际的相似度并不高

▲饭田桥站的 B2a 出口，对于电击文库旗下的轻小说家们来说是个再熟悉不过的地方了，顺带一提『月色真美』也来这里取过景





▲角川集团的本社大楼群，传说中的业界“万恶之源”



▲千住新桥某路口的指示牌，在这些小场景上的还原还是相对简单的

了诸多便利条件，再加上动画对圣地秋叶原的海量取景，更是将圣地巡礼的门槛放到了最低限度。当然因为『俺妹』内容上本身存在的缺陷，也给圣地巡礼活动带去了一些困扰，其中最大的问题莫过于该作太过执着于 Galgame，而置所谓“青少年保护条例”和“伦理价值观”于不顾。秋叶原作为全球最大的二次元商品集散地，应有尽有且鱼龙混杂，很多店铺的 18 禁商品区往往没有任何实质性的阻隔，站在过道里探出身子就能看到铺天盖地的奶子和芒果。非我自夸，前不久笔者就曾经在虎之穴门口看到一张泷美梨香画展的宣传海报，一下子石更的迈不开步子，那可是人来人往的大街上啊（求不要报警）。一个未成年人如果不拿着商品去账台买单或者形迹可疑长时间在 18 禁区域内驻足，只是大大方方走进去浏览一番的话根本不会受到店员的盘问，这对于自制能力不足的未成年人来说无疑是一个极其可怕的陷阱。而『俺妹』里大肆炫耀桐乃的黄油收藏，动不动就乔装打扮去秋叶原排队抢购限量版黄油，这既是在出秋叶原的丑，也是在打自己的脸，日后招致各路青少年保护组织的批判也纯属自作自受。

当年伏见司见好就收，最终以 12 卷的篇幅完结了『俺妹』，接踵而至的便是『埃罗芒阿老师』。在德国骨科的病房里越待越痴的伏见老师这次变本加厉，换实妹为义妹，明显就是冲着兄嫁的结局而去的，前作健康阳光的田径少女

ふふふっ。
どうやら、わたしたちの
水着姿に、
ときめいてしまったようね！

romanga sensei ③ imouto to youkei no shima
Elf Yamada & Muramasa Senjyu
エロマンガ先生
妹と妖精の島

桐乃也被动不动对着少女的胖次流口水的兼职轻小说插画师家里蹲少女纱雾所取代，黔驴技穷的迹象十分明显，尤其是仅仅三卷就迫不及待的开团，开启后宫乱斗模式，引起了不少老读者的反感。小说的销量当然也大不如前，从2013 年末开始连载了三年多，直到宣布动画化前才刚刚突破 100 万册大关，不足当年『俺妹』的五分之一，如此大的落差不禁令人唏嘘。跟销量一样大幅缩水的还有动画的取景地数量，因为兄妹俩一个是小说家，一个是插画师，都是不需要经常出门的自宅警备队员，这也不是说不过去，但『埃罗芒阿老师』实地取景的平庸化果然还是有其他的原因，比如伏见老师搬家了。白胖子伏见司一看就是平时足不出户的室内派，所以取材一般都集中在自家附近方圆一两公里的范围内。凭借『俺妹』一波赚到大笔版税的伏见老师终于有钱从都外的千叶市搬到东京都内来住，只不过新居的地段不怎么好，



▲从 CANAL CAFE 的露台上眺望外濠一侧的景色，实际上并没有划船的项目，外濠的尽头是一座收费鱼塘

据说位于足立区的荒川边。提到荒川大家的第一反应恐怕是若干年前的一部无厘头喜剧『荒川爆笑团』，漫画的主角是一群露宿于荒川河岸边的无业游民，所以一时间荒川被与流浪汉划上了等号。『埃罗芒阿老师』里描绘的场景主要在东武铁道伊势崎线的五反野站周边，南边几百米开外就是奔流而过的荒川，河岸边有棒球场和休闲绿地，都是蛮适合露宿的场所，所以说不定就是荒川爆笑团的大本营来着（滑稽）。那么在这么一片庶民气息浓厚的街区，有哪些地方可以巡礼呢？





▲角川第三本社大楼，电击文库的大本营所在地

荒川的“荒”是荒凉的“荒”？

荒川是流经东京市区注入东京湾的几条大河之一，其最大宽度有 2.5 公里左右，位居全日本第一，可以说是一条有相当知名度的河流。荒川发源于埼玉县秩父地区的秩父山地，其上游流经秩父市区，因为一部『未闻花名』而名声大噪的旧秩父桥就架在荒川上，有一段时间那张动画海报随处可见，只是大家都把注意力放在秩父这座小城上，而没有关注到荒川与这部名作的渊源。荒川由北向南纵贯东京市区，最后注入东京湾，其流经的区域主要在东京的



▲东武五反野站，典型的东京北郊平平无奇的车站



北部和东部，有板桥区、北区、足立区、墨田区、葛饰区、江户川区、江东区这几个行政区，东京还有个荒川区但其实并不靠荒川边，而是北临隅田川。以上笔者提到的几个区都在东京 23 区的边缘区域，其中有好几个区都以荒川为界与北面的埼玉县相邻，像足立区就是东京最北面的一个区，大部分面积都在荒川以北，在东京人的印象里那里已经是实实在在的郊区了。郊区有几个特征，比如地价相对低廉，交通不太方便，而且没有什么值得一看的观光名所，足立区完全符合这些特征。笔者去过东京那么多次，一直缺少造访足立区的理由，前不久总算去了一次，也算有了比较直观的印象。

整个足立区境内有 JR 常磐线、东武伊势崎线、大师线、日暮里舍人线、筑波特快线、地下铁千代田线共 6 条电车线经过，看着是不少，其实能覆盖到的面积十分有限，很多地方要靠巴士，或者要走上个小 20 分钟才有电车站。伏见司在小说里描写的五反野站算是一个比较靠近市区的车站，坐上东武的电车前往位于墨田区的晴空塔最快需要近 20 分钟，或者在足立区的最大交通枢纽北千住站换乘 JR 或地下铁前往市区的其他地方，理想的情况下通勤时间可以控制在一小时以内。作品里曾有和泉正宗前往位于市中心饭田桥的角川集团总部去磋商工作的情节，从五反野到饭田桥中间进行一次换乘，最快需要 30 分钟左右，对于在东京生活的人来说已经是非常快捷的了。笔者粗略查了一下五



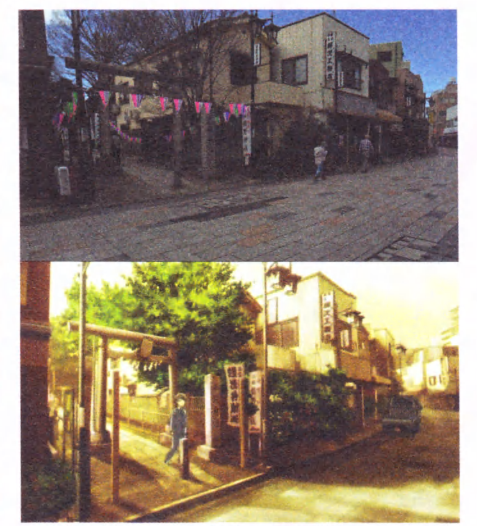
▲换个角度看看角川第三本社大楼的楼下，背景的还原还算过得去

反野站周边的房租，20-30 平米的公寓房月租普遍都在 6-7 万日元，比一字之差的五反田站周边要便宜近 40%，这就是郊区跟山手线周边的巨大差距，拿着几千万日元版税的伏见司老师都屈尊住到了郊区，东京生活成本之高可见一斑。

足立区住起来性价比是高，不过说老实话周边无甚看点，乏味的不得了。荒川的“荒”虽然不是荒凉的“荒”，其实也相去不远。放眼全区唯一值得一看的名胜估计也就是俗称西新井大师的总持寺，这是东京市内不太多的拥有千年以上历史的古刹，当然现在看到的建筑物都是现代陆续重建的，早已不复当年的样貌，而且考虑到年轻人对宗教设施普遍兴趣缺缺，极少有人会像笔者一样特地买了一张一日乘车券老远跑到足立区来。当然如果特别喜欢『埃罗芒阿老师』这部作品，来荒川边转转倒也未尝不可，在五反野站下车花五分钟打量一下这座小站，因为车站改造的关系跟动画里拍出来的样子有点不太一样，另外车站旁也没有和泉常去撩妹的书店。出站后朝西南方向走 10 分钟左右就到了荒川边，这里有一座高砂棒球场和一片叫西新井桥绿地的河滨绿地，动画里有不少上下学的镜头是在这条河滨路上取景的，往东面看远处还有连接市区的千住新桥。足立区的巡礼基本上就到此为止了，是不是很失望?

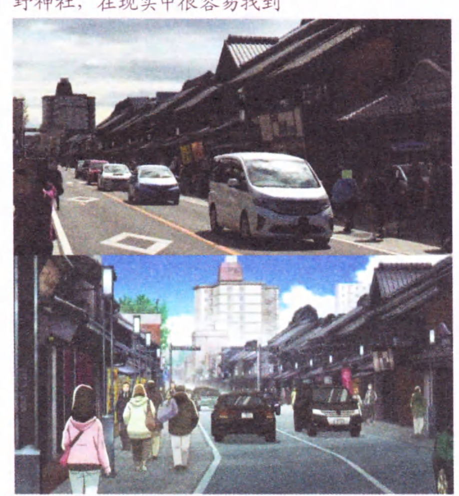


▲在川越祭的一话里，男女主角在川越一番街上闲逛，动画对街边的一些店铺都进行了细致的取景和还原，美术水准堪称业界顶级


▲坐落于川越一番街与大正浪漫梦通交界处的熊野神社，在现实中很容易找到

动画还有一个主要取景地是之前提到的饭田桥，这里是角川集团大本营所在地，也是轻小说市场的“万恶之源”。惊人巧合的是同一季的『月色真美』里也有男主角被角川的编辑约到公司谈话的剧情。从饭田桥站的 B2a 出口出站，往东过桥走上不到 5 分钟就能看到好几栋角川的办公楼，其中电击文库隶属于角川旗下 ASCII


▲位于冰川桥一带的樱花景观河道，樱花绽放的季节河面被花瓣铺满，呈现出梦幻般的场景


▲平时一直熙熙攘攘的川越一番街，周末时人流太密集，走路都很困难


▲西武的本川越站前一带，稍微有一点现代气息的商业氛围

MEDIA WORKS 的第二编辑部，在角川第 3 本社大楼办公。一般人到访只能拍个大楼的外观，进不到办公楼里。不过既来之则安之，粉丝们可以像动画第 6 话里妖精大老师拉着和泉强行约会一样，在饭田桥站周围四处转转，找一找取景地。剧中出现过一家叫“CANALCAFE”的露天咖啡馆，就在车站出站后经过的桥梁旁边，

咖啡馆面对的是一段没有被填没的城池外濠，一直延伸到一站地开外的市谷，笔者曾在中央线沿线圣地巡礼的文章里介绍过这一带，从饭田桥沿河岸往市谷站方向走，会经过私立名校法政大学，动画『青春纪行』有很多情节就是在这里取景的。往反方向跨过外濠北上则是小石川后乐园和东京巨蛋，这里是包括『偶像大师』在内的好几部艺能题材动画的取景地，后乐园还有个游乐场 LaQua，『月色真美』第 7 话的所有取景就是在这里完成的。饭田桥的西面是神乐坂，是近年来在外国游客中间很有人气的风情街，适合休闲压马路。如果往东南面的九段下方向走，就是大名鼎鼎的日本武道馆，还能遥望到南面的皇居。春天时武道馆旁的千鸟渊是东京最著名的赏樱胜地之一。饭田桥周边的好出去笔者大致罗列了一下，就看巡礼的时候你对哪些地方更感兴趣了。



▲熊野神社是动画的一个重要取景地，去川越观光的话务必前往一游



▲熊野神社内供奉的钱洗弁财天是关东地区奇特的一种信仰

月色太美，无心向学

在过去的一年里，恋爱题材新番的回暖引人瞩目，每一季都有至少一部话题满载的恋爱新番开播，而且类型并不撞车，从去年 7 月女性向的『初恋怪兽』，今年 1 月的『风夏』、『清恋』，以及话题爆表的『人渣的本愿』，4 月档的搞笑后宫作『恋爱暴君』、纯爱番『月色真美』和独占人气鳌头的『埃罗芒阿老师』，进入 7 月后在播的则有『突然喜欢你』、『捏造陷阱』等作接档。在这炎炎夏日，吹着空调吃着西瓜，虚耗人生又一个暑假，谁不想来一段热力四射的夏日恋情呢？无奈妹子(或者汉子？)太稀缺，所以就老老实实捧着手机补补之前落下的动画，当当弹幕侠好了。


▲不过需要提醒的是动画到店内取景都是得到许可的，圣地巡礼时除非得到店方许可否则不能摄影


▲细节控们不妨体会一下『月色真美』的这几张店铺内场景的还原，真是在美术上花了血本的感觉

说到恋爱番，如果说已经遭到禁播的『人渣的本愿』是一股泥沙俱下的浊流，那么与之相对的业界清流大概就是刚刚完结的『月色真美』了。这部新番画面清新脱俗，东山大法演唱的一系列主题曲插曲也很好听。当然了，诗云水至清则无鱼，君不见以清新自居的『清恋』也被网友揶揄为“污恋”，再清的溪水也不可能连一片落叶也不带走。『月色真美』其实也必须直面诸如反对早恋这类司空见惯的社会舆论谴责，尤其是屡屡暗示初中生情侣去宾馆开房更是把 PTA 的诸位吓得不轻。除此之外还有学生沉迷于恋爱和课外活动因为荒废学业的问题也十分尖锐，因为月色太美而无心向学那可就本末倒置了。退一步说，高中学业不行可以不升学直接找工作，初中就不好好念毕业以后能干啥呢？话题好像有点太市侩了，就此打住。

既不是轻小说，也不是漫画改，顶着“原创”光环的『月色真美』实际上承担着极大的风险，这年头搞原创偶像动画都能亏得倾家荡产妻离子散，更何况是温吞水一样的文学少年少女之间的恋爱题材。不过看看『月色真美』的 STAFF 表还真是众星荟萃，监督岸诚二搭档御用人设森田和明，执笔脚本的倒不是岸监督的好基友上江洲诚，而是笔锋稳健的女性脚本家柿原优子，承担动画制作重任的则是近几年已经积累起不俗口碑的 feel. 社。这样的阵容是可以让人抱有一些期待的。



▲冰川神社内壮观的绘马走廊，这座神社在恋爱祈愿方面很有名，大多数绘马自然都是来撒狗粮的

『月色真美』的套路其实并不新鲜。男主角小太郎是个沉浸在小说世界里的文学少年，情窦初开的他对同班的田径少女水野茜抱有好感，两个不善言辞的初中生一开始并不知道如何表达自己的情愫。契机是一连串不起眼的小事和一次不算浪漫的修学旅行。确立恋爱关系不久后，茜因为父亲工作的关系转学去了其他县，两人陷入了远距离恋爱的状态，一时间进退维谷。但茜在小太郎小说的鼓舞下坚定了将爱情继续下去的信念。多年后两人携手走进了婚姻的殿堂……如果你觉得这段剧情简介有点眼熟那就对了，参考的对象是京阿尼的一部原创动画『玉子市场』，岸诚二正是在看了该作的剧场版『玉子的爱情故事』后萌发了制作『月色真美』的想法。『玉子市场』当初TV版开播时得到的评价也是两极分化十分严重的，有些人固然失望于京阿尼没有带来期待中的惊喜，但也有很多观众能够接受这种慢条斯理的日常生活中带点小奇幻小爱情的稳健叙事风格。而到了剧场版里，喧嚣的奇幻元素退场，细腻的本格恋爱故事上线，小清新的纯爱风格博得了广大单身狗观众的一致好评，虽然2亿多日元的票房与当年『轻音少女』剧场版的盛事相比不值一提，却意外摘得了文化厅媒体艺术祭动画部门的新人赏，还得到了像岸诚二这样资深的业界同行的认可。

笔者认为凡是好的恋爱故事都有鲜明的地域特征，舞台不同的两部作品就算出自同一位作家之手，也能读出完全不同的味道，就好像川端康成的『伊豆的舞女』和『古都』，一个青春洋溢，一个寡淡内敛，对应的是各自的舞台温泉胜地伊豆和千年古都京都。『玉子市场』的故事发生在京都一条典型的市井商店街，商店街每个城市都有，本不是京都的专利，但京都的商店街必然能拍出京都特有的味道，这是岸诚二的作品所无法复制的，岸监督倾心于古都的雅致风情，又不想撞车把舞台也设在京都，所以权衡再三在众多候选取景地里选中了离东京很近的有着“小江户”美誉的川越。



▲西武本川越的站台，像这类场景几乎是小清新恋爱动画的标配之一



▲动画里的旧书店现实中是一家叫“伊势屋”的和果子屋



▲川越一番街两旁的江户风格町家都是兼具商铺和住宅两用的两层木结构砖瓦建筑

除了镰仓，还有川越

一般判断一个人是日本自由行的初心者还是进阶玩家，就看他/她熟不熟悉镰仓。如果不仅知道镰仓，还去过川越，那么这个人的日本游资历比进阶玩家又高了一级，可以自称资深了。以上是笔者的一己之见。

很多人初到东京第一步当然是熟悉这座城市，把新宿、涩谷、原宿、池袋、丸之内这些著名街区都逛一遍，只有等熟悉了以后才会想到把足迹拓展到东京以外的周边地区。东京周边一日游的最热门目的地果然还是横滨—镰仓—江之岛一线，那里分布着数不清的动漫圣地，只要有一定的知识储备，不做任何攻略只随便走走都能玩得很充实。玩过了镰仓还想继续拓展自己的旅行地图的话，笔者的推荐是日光和川越。日光贵为世界文化遗产，是江户幕府奠基人德川家康长眠的圣地，虽然如今已经改朝换代重新坐回了天皇老儿的江山，但日本全国上下对已经死后封神的家康还是要表现出一定程度的恭敬，所以笔者印象中还没有哪部ACG作品敢造次到日光去取景，安葬家康的日光东照宫对摄影摄像的限制非常严格，大量区域是连游客都不让拍照的。我们知道很多宗教场所内部是禁止摄影的，但在露天场合不让摄影的例子其实很少见，日光东照宫和弘法大师



▲前往冰川神社时会经过的冰川桥


▲这个钓鲷鱼的细节也还原的很到位，以往我们在动画里经常看到的是抽神签，模仿惠比寿神钓鲷鱼是更高级的一种抽签游戏，钓到鲷鱼代表着一年都有好福气

空海坐化的高野山奥院是笔者亲历过的两处禁地，原因说出来其实也很微妙，从神学的角度来说已经升格为东照大权现的家康也好，肉身成佛的空海大师也罢都还“活着”，普通人是不能冒犯还活在人间的神佛的生活空间的，当然如果你说自己是无神论者不想守那么荒谬的规矩，那大可以不去那几处圣地。日光如此高高在上，开句玩笑除非是给德川家康拍一部正传动画，否则恐怕政府不会给任何动画公司的取景活动开绿灯。相比之下，“小江户”川越倒是一个既有历史积淀，也充满了亲和力，适合家人和情侣休闲出游的地方。

如今的埼玉县第三大城市川越古代称河越城（一字之差，读音完全相同），其实别看现在给了川越“小江户”这个一个美称，在几百年前的战国时代，后来江户城的大部分地方都还浸在海里，河越城的地位和重要性远非江户可以媲美。稍微了解一点战国历史的人应该都知道曾经的关东霸主北条家（也称后北条氏，与曾经在镰仓幕府掌权的北条氏区别开来），北条家能从一介地方小领主经过三代人的经营一跃成为关东地区最大势力，有一场决定家族命运的战役不能不提，那就是河越夜战。地理位置优越的河越城曾是幕府在关东地区的代理人关东管领上杉氏的根据地，但上杉氏内部宗家山内上杉与分家扇谷上杉之间内斗不断，给了伺机扩张的北条家以可趁之机，在混乱中河越城落入北条家二代目北条氏纲之手，令上杉家威信扫地。被赶出河越城的上杉两家反而因此捐弃前嫌一致对外，北条氏纲亡故后，上杉氏感觉反攻的时机成熟，打着足利将军家的旗号联合关东地区大大小小十几个领主，拼凑了一支8万人的大军浩浩荡荡杀向河越城，同时也联络了北条家西面的今川义元一同起兵，令北条腹背受敌。北条家三代目是后来被称为“相模的狮子”的北条氏康，包括河越城守军在内，氏康手里一共只有8000人，区区上杉联军的十分之一。面对如此悬殊的实力差距，氏康没有选择正面对抗，而是制定了夜袭的妙计。1546年5月19日夜，脱掉盔甲轻装上阵的北条军士兵


▲每年夏天很多寺院神社都会举办“风铃市”活动，风铃声声，送去习习凉意



▲与『埃罗芒阿老师』相比，感觉『月色真美』在处理相似镜头时的手法都要文艺得多



▲像这类电车道口自新海诚走红以来已经成为大家争相模仿的取景手法



▲只是一段不起眼的铁轨，还原程度也相当惊人

分四队向围城的上杉联军发动突袭，后者猝不及防陷入大乱，混乱中扇谷上杉家主毙命，总大将山内上杉家主逃之夭夭，8万联军瓦解于一夜之间。北条家借此役大胜将武藏一国收入囊中，向着关东霸主地位迈出最关键的一步。上杉氏经此一战元气大伤，极剧衰落，家主上杉宪政逃到越后国，收了个养子叫上杉谦信，日后卷土重来与北条家征战不休，这些都是后话。40多年后，斗转星移，已经成为天下霸主的丰臣秀吉倾全国之力攻入关东，北条家四代目北条氏政螳臂当车负隅顽抗，落得国破人亡的结局。后北条氏灭亡不久后，秀吉将德川家康的领地置换到了关八州，其中一大半都是北条家的旧领，家康励精图治，兴修水利，围海造田，花几十年时间建起了雄伟的江户城，据说在很多方面都参考了河越城的格局，河越被称为“江户之母”。当时的河越城也是江户的北部屏障，进入幕府时代后改称川越，坐镇川越藩的一直是与幕府关系最亲近的几家谱代大名。因为这一层关系，川越几百年来一直受到幕府的特别重视，而且在幕末的乱世中免受战争的洗礼，城市面貌保存的相当完好。现在以木质钟塔为标志的川越老街区整体列入历史保护建筑，并被开发成川越最有魅力的观光街区，年接待游客超过700万人次，在整个埼玉县可谓是独占鳌头。川越的旅游宣传口号是“世间多的是‘小京都’，‘小江户’却只有川越一个”也道出了





▲动画OP里有大量密集的取景，因为日本的入学季在4月，正好与樱花花季重叠

日本旅游业的实情。江户城本身在近代化的进程中面目全非，周边遗留有江户时代样貌的小城也一个接一个的消失了，唯独留下川越。以笔者的直观感受来说，无论是像高山市这样所谓的“小京都”也好，川越这样的“小江户”也好，主打的卖点都是保存完好的街道和建筑，但京都式的町家建筑与江户式的町家建筑在风



▲本川越站的售票机前，大部分电车站基本都是这样的格局



▲樱花春天才开，风铃夏天才有，所以想要一次性看到川越的不同“面孔”是不可能的





▲动画对川越的取景是全方位的，不仅有著名景点，也有不起眼的河边小径和十字路口



▲这家醒目的“川越书道”不知道给了动画公司多少钱……

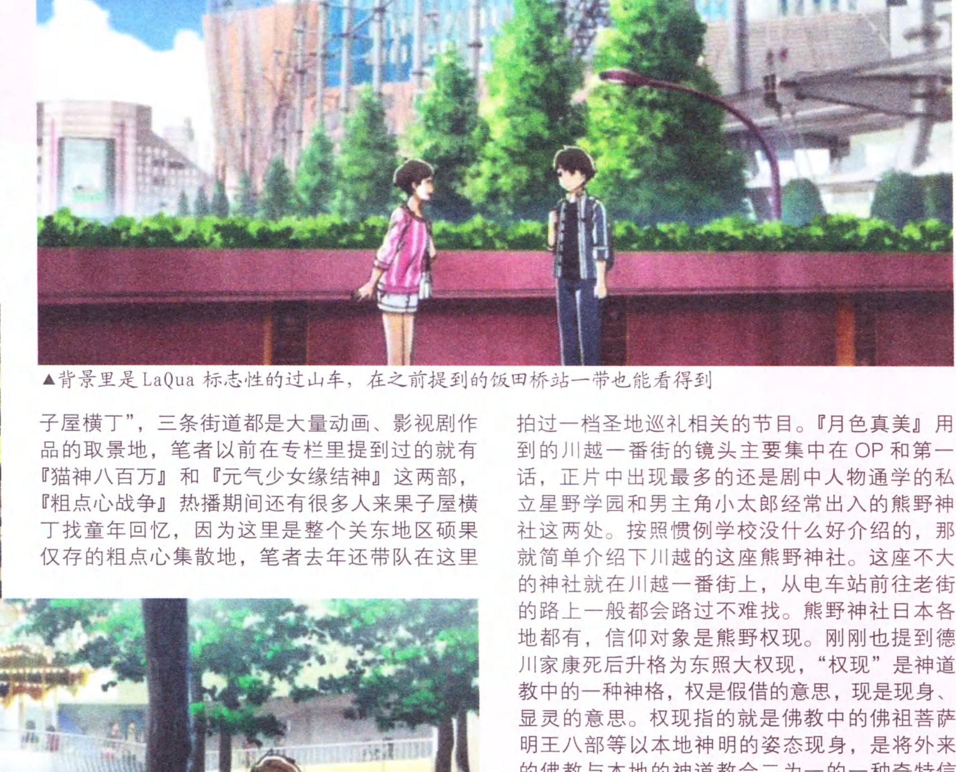
格上是有明显不同的，即使不从建筑学的角度来分析，单纯只从实用性的角度来说，京都的町家主要是注重居住性的民家，有标志性的格子门窗，有精巧的小庭园，还有风雅的竹篱笆。江户式的町家建筑体现出的是商住两用的特征，一般都是二层小楼，上面是住家，下面是仓库或店面，建筑物少了很多私密性和情趣，多的是洋溢着充实感的市井气息。所以徜徉在京都



▲位于小石川后乐园的LaQua游乐场，这座规模不大的游乐场在东京绝非顶级娱乐设施，但对荷包吃紧的初中生们来说足够开心玩上一整天了

和川越两座不同的城市里时，绝对不会产生雷同的感觉。岸诚二如果追求的是一种古都的范儿，完全可以把舞台选在镰仓或高山之类的“小京都”，之所以选中了川越，想必也是颇动了一番脑筋的。

『月色真美』的作画整体质量上乘，虽然网上也有人爆出动画的若干穿帮镜头，但并不影响动画赏心悦目的观看体验，高质量的作画对于圣地巡礼来说是非常加分的，因为美术设定越是华丽，作画越是精致，实景的还原度就越是高，越容易锁定圣地的位置。川越的老街区本身面积并不大，可以理解为由三条纵横交错的主要街道构成，南北走向的是主干道川越一番街，东西走向的有两条，一条是大正风情的“大正浪漫梦通”，一条是云集有大量点心铺的“果子屋横丁”，三条街道都是大量动画、影视剧作品的取景地，笔者以前在专栏里提到过的就有『猫神八百万』和『元气少女缘结神』这两部，『粗点心战争』热播期间还有很多人来果子屋横丁找童年回忆，因为这里是整个关东地区硕果仅存的粗点心集散地，笔者去年还带队在这里拍过一档圣地巡礼相关的节目。『月色真美』用到的川越一番街的镜头主要集中在OP和第一话，正片中出现最多的还是剧中人物通学的私立星野学园和男主角小太郎经常出入的熊野神社这两处。按照惯例学校没什么好介绍的，那就简单介绍下川越的这座熊野神社。这座不大的神社就在川越一番街上，从电车站前往老街的路上一般都会路过不难找。熊野神社日本各地都有，信仰对象是熊野权现。刚刚也提到德川家康死后升格为东照大权现，“权现”是神道教中的一种神格，权是假借的意思，现是现身、显灵的意思。权现指的就是佛教中的佛祖菩萨明王八部等以本地神明的姿态现身，是将外来的佛教与本地的神道教合二为一的一种奇特信仰。说的通俗一点就是，新传来的佛教一开始太高端太复杂平民百姓搞不懂，把佛祖与百姓日常信奉的神明结合起来，文化层次再低的庶民也能秒懂，有点像天朝的释道儒三教合一。信仰门槛越低，接受程度越广，香火就越旺。熊野信仰发源于地处和歌山县的熊野三山，参拜熊野三山的宗教活动叫“熊野诣”，在古代上至天皇下到平民都不乏热衷于熊野诣的信徒，人们从京都出发，艰苦跋涉一个月来到熊野三山参拜，希望自己现世中的罪孽在漫漫的巡礼路途中得到净化，祈求死后能往生极乐世界。川越的熊野神社是1590年建造的，也有400多年的历史。值得一提的是在熊野神社里还能看



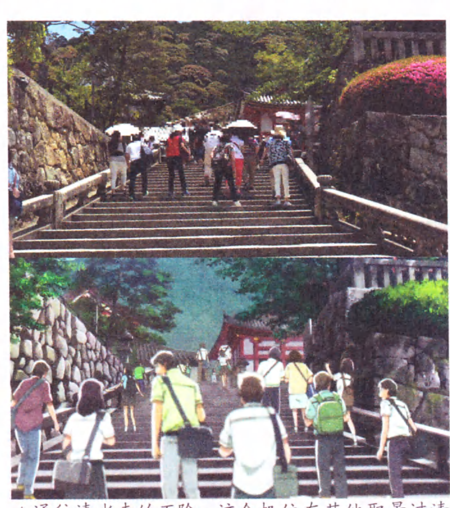
▲背景里是LaQua标志性的过山车，在之前提到的饭田桥站一带也能看得到



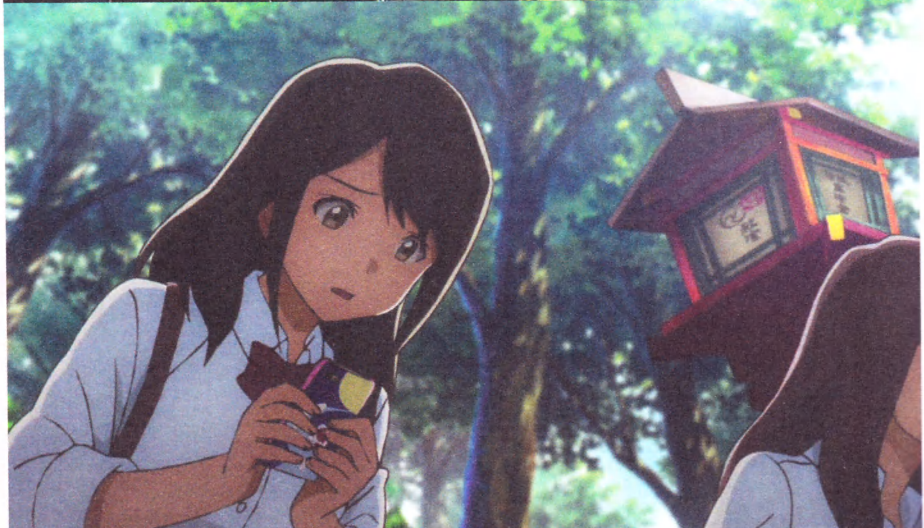
▲游乐场里的各种细节还原也完全没有松懈的迹象

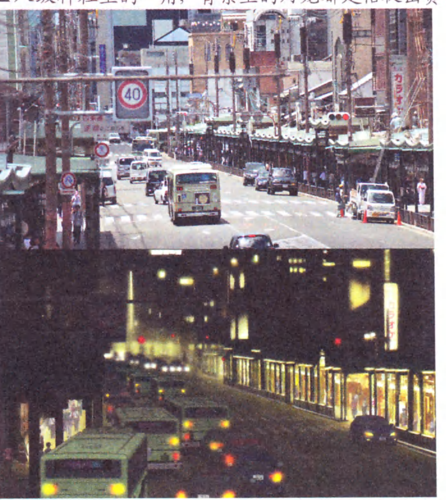

▲眼熟的京都塔，一走出 JR 京都站就能看到

到很多写着“钱洗弁财天”的旌旗，钱洗弁财天是盛行于关东地区的一种奇特的信仰，辩才天原本是印度教里的女神，后被吸收进佛教，司掌诗歌、音乐，可以说是艺术女神，但在日本民间流传过程中辩字和才字都发生了讹传，后来大多写成“弁财天”，有个财字便理所当然的认为应该是财神，而事实上司掌财富的其实是毗沙门天，后者却因为上杉谦信的关系总是被误认为是战神。镰仓的宇贺福神社有日本最著名的钱洗弁财天，传说把铜钱放在神社境内洞窟里的清泉水里洗一洗就能全家兴旺财源滚滚。神社造在镰仓西北源氏山的一处小山谷里，要走过一条凿在巨石上的隧道才能进入，神社的香火旺得让笔者简直看不懂，去过好几次不是被人海挡在社殿外，就是被堵在隧道口，根本别想进洞窟里去洗钱。川越熊野神社的钱洗弁财天就是从镰仓宇贺福神社请过来的，去年笔者游览川越时总算是洗了一把，过去的一年里还是挺灵验的，当然也不能逢人就说自己去日本洗钱，要报警我也拦不住。川越市内的神社佛阁很多，以重要性而论熊野神社排不进前列，川越规格最高的寺院是喜多院，信仰基础最广泛的神社是川越冰川神社，市内有一条观光循环巴士线，坐这趟巴士就能去到以上这些所有景点。其实提到冰川神社，还应该简单介绍一下在动画里有过重要戏份的“川越祭”。把取景地当地的重大民俗节日融入剧情里给男女


▲通往清水寺的石阶，这个机位在其他取景过清水寺的动画里倒是从没见过

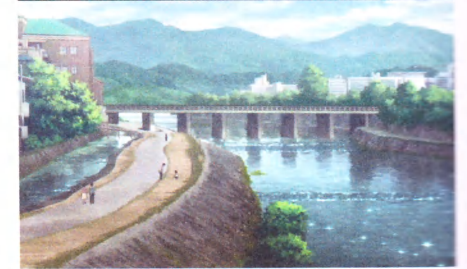



▲八坂神社里的一角，背景里的灯笼都是信徒出资供奉的



▲八坂神社门前热闹非凡的祇园商店街，相信去过京都的人都有印象

主角助攻的手法此前已经在『真实之泪』、『春HAL』等好几部动画里屡试不爽了，这其实也是宣传当地旅游资源，给圣地巡礼活动助攻的一种有效手段。就以“川越祭”来说，其全称是“川越冰川祭”，发源地就是川越冰川神社，举办时间一般为每年 10 月 14-15 日两天，有 29 台山



▲鸭川的另一面，远离喧嚣，静静流淌

车参加巡游，形式跟京都著名的祇园祭有点像，虽然规模不及祇园祭，但一个周末下来也能吸引近百万人观礼，场面想必相当壮观。在庆典活动中会表演“川越囃子”，就是小太郎排练的那种民俗乐器加舞蹈。囃子可以说是日本传统民俗祭的定番之一，各地有不同风格的囃子，

用鼓、钲、笛子等乐器演奏，调子听上去很奇怪很和风很洗脑，莫名的觉得很有“麻子粒”的气氛。京都的祇园祭笔者连着两年都去观礼了，今年还看了前祭前夜的“宵山”，心想着去见识下森见登美彦『宵山万华镜』里的浪漫场景，却被恐怖的人流量给震撼到了，祇园祭的号召力果然不是虚的。今年的“川越祭”如无意外的话笔者会到现场观礼，感受一下关东的民俗祭跟关西有何不同。

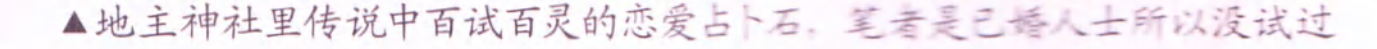
看过动画的人应该知道『月色真美』第4话是修学旅行，目的地毫无悬念又是京都，诚然动画的美术设定很高端大气，作画也非常卖力，把京都的街景拍得很细腻很美，但如果只是清水寺、地主神社、八坂神社、四条乌丸、新京极锦市场这些大家熟悉的老地方的话也很难拍出新意来。不过岸诚二到底是岸诚二，把那一话点睛之笔的男女主人公的告白场景放到了一个大家无论如何也想不到的地方——本能寺！笔者以前就介绍过，『妄想学生会』老早就来本能寺取过景（当时大殿还在修理中），现在我们看到的地处御池通河原町通交界，京都市役所对面的本能寺不是织田信长葬身火海的那个本能寺，是在老的本能寺化为灰烬后受秀吉重建之命搬到如今位置的新本能寺。当然不管怎么说信长公的灵庙还是有的，乃们调侃岛崎信长时一口一个“敌在本能寺”，好歹到了京都也来拜一拜信长公吧。选择在本能寺这样一座佛寺里告白也是蛮剑走偏锋的反套路，虽然本能寺所属的日莲宗（确切的说是日莲系的法华宗）不禁止和尚娶妻生子，但那毕竟是座佛寺，这样乱撒狗粮是不是不太妥？说到这里笔者想分享个趣闻给大家，在本能寺山门前经常有个挺中二的战国厨穿着盔甲COS成不知道哪个武将在那里搞公益秀。遇到下雨天如果有游客因为没带伞被困在本能寺的建筑物里，这个战国厨会很热心的赶过来帮忙，只是方式太中二。他有一把遮阳用的大伞，于是就举着那把伞跑来跑去接送需要帮助的人，一群人挤在那种沙滩阳伞下面场面会十分滑稽。小言接受小太郎的告白时天上也下着雨，两人也没带伞，按照现实中的情况那个战国厨很可能正举着大伞一边吆喝一边从远处跑过来，是不是一[illegible]戏啦？

虽然实事求是的说『月色真美』在4月新番里的人气一定不如套路满满的『埃罗芒阿老师』，但若以圣地巡礼而言，价值更大的无疑是拥有川越和京都两大著名观光城市的前者。暑假还才过了一半，闲着也是闲着，何不计划一下一趟11区圣地之旅呢？▲









▲地主神社里传说中百试百灵的恋爱占卜石，笔者是已婚人士所以没试过

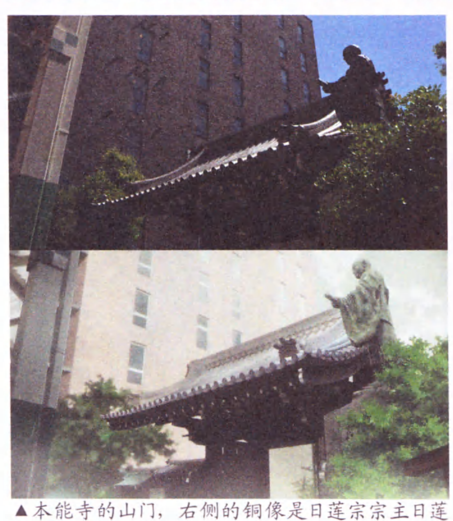




▲京都必去景点之一的八坂神社，明治维新以前一直叫祇园社



▲在举办祭典活动时八坂神社境内会摆满小吃摊，但平时是看不到的



▲本能寺的山门，右侧的铜像是日莲宗宗主日莲大圣人



▲清水寺边的地主神社，人气不遑多让给八坂神社，总是被学生和情侣们挤得水泄不通



INFO	
游戏名	Chrono Box
公司	NO BRAND
原画	長浜めぐみ
剧本	桜庭丸男
音乐	Team-OZ、他
发售日	2017年05月26日

潘多拉魔盒中的阿尼玛

“冷门”、“强势”的“重口”新作『Chrono Box』

■文/如月千华 ■责编/稗田 ■美编/三白

从标题说起的引言

不得不说，黄油的标题也是一门“学问”（笑）。对于一些强势大厂来说，他们的作品可以无视时下的趋势，自己开创潮流，但对于业界大多数中小型厂商来说，跟随时下的潮流为作品取一个抢眼而有特色的标题才是硬道理。那些名字长到掉渣，恨不得一句话剧透赶紧的短篇拔作自然不用多说；从5、6年前开始流行的“XX（汉字）的XXXXX（假名）”直到现在仍然是比较主流的命名格式；随着轻小说影响力的增大，大量黄油的命名也开始走简单直白的短句路线。这些作品，我们从标题多多少少就能判断出作品的属性，对于玩家的选择来说也是一件好事。然而，时不时就会出现一些特立独行，让人一眼看不出个名堂的标题出现——本次要介绍的『ChronoBox』就是如此。

“Chrono”这个词一般来说是表示时间的连接词，因此从字面上来看，ChronoBox大概就是“时间之箱”的意思，而与此同时，“Chrono”写作外来语“クロノ”与“黑色的”谐音，因此这个标题某种意义上也可以表示“黑箱”，不管从怎么想都无法猜测作品的具体的内容。根据官网上的背景和角色介绍里故弄玄虚的文字和阴森的色调，我们可以知道本作不是会是那么简单的日常废萌作，但是就仿佛是面对一个真正的黑匣子一般，玩家们在打开它之前，或者说在看到论坛或SNS平台上有玩家发出悲号之前，恐怕无法想象里面装的是什么样的“怪物”。

笔者认为本作是一部非常有想法，也值得尝试的作品，但坦白的说，它包含了许多普通玩家无法承受之“重”，如果对“重口”、“猎奇”、“残虐”等门类没有一定——不，没有相当的承受力，笔者建议你看看本文了解一下便可，不要轻易尝试。

角色介绍

Himeji amami 姬市天美
CV:風鈴みすず



外表看起来是个普通的女学生，但实际上是名家的大小姐。从小在深闺大院中长大，因此憧憬着普通的恋爱。

Fuqua Marinet 芙卡·玛丽内特
CV:彩瀬ゆり



来自外国的女仆，现在侍奉姬市家，与天美一同在EDEN上学，以女仆身份为由拒绝穿校服而总是穿着标志性的女仆装。

Kutsuka Tsutsujiko 玖塚 津辻子
CV:今谷皆美



姐妹中的妹妹，看似柔弱，能够刺激他人的保护欲。平时总是很老实，但实际上为人很踏实，遇到问题该开口的时候就开口。

Kutsuka Azamiko 玖塚 浅见子
CV:手塚りょうこ



津辻子的双胞胎姐姐，与妹妹性格截然不同，非常强势又很会照顾人。但因此也总是吃亏。

Yufuin Otogi 由芙院 御伽
CV:佐倉もも花



言行举止非常温柔而淑女的大小姐……装扮的伪娘。她的外表和内在受到周围的认同，不论男女都很喜欢他。

Tariya Naonao 多里耶 猫猫
CV:このは



十分亲近人的小个子学妹，像小动物一样惹人喜爱，总是毫不顾忌的闯进前辈们的教室里，平时经常和御伽一起行动。

Tsurushi Urana 四十九 笠
CV:水野七海



篮球部的部员，充满朝气性格积极的体育会系少女。言行不拘小节，对恋爱不太在行，但实际上内心非常少女。

Hase Kujiki 羽濑 久次来
CV:もり犬輔



主人公的好友，黄游健将。梦想成为小说家/脚本家，经常把自己的作品寄给出版社或游戏公司，但至今都石沉大海。

Kinoha Makoro
木之叶 真顼
CV:そよかぜみらい



对声乐充满热情的努力家，只有三人的合唱部中的一员。虽然看起来性格严肃古板，但实际上很开朗，对恋爱等话题也津津有味。

Takanashi Kotori
高梨子　小鸟
CV:木多野あり



合唱部的三人组之一，很喜欢自己的同伴，但由于性格是标准的傲娇，出言总是口不对心。拿手项目是钢琴，在合唱部里负责伴奏。

Aramura Mizoka
安楽村　晦
CV:春河あかり



性格活泼的合唱部部员，行事非常随性而悠然自在，但同时也很擅长与人交往，在合唱部里负责为交往不畅的小鸟和真顼打圆场。

Sugishira Yayamo
彬白　夜夜萌
CV:御苑生メイ



作中唯一的前辈角色，跟任何人都能毫无隔阂的交往的大姐姐。脸上随时挂着温柔的笑容，身上散发着母性的光辉，深受大家的爱慕。

主仆·日常

Part A

故事的舞台是一座与外界隔绝的小岛，岛上除了一所名为EDEN（乐园）的学校之外，还有完善的配套设施，虽然生活基本与外界隔绝，但以主人公期招来那由太为首的少年少女们，都在这里讴歌着各自的青春。

故事的开端，刚刚为转学而来的新同学举办的欢迎会之后，大家合力打扫完了教室，又回顾了一如既往的平淡日常。周围的众多美少女中，有着大小姐身份却平易近人的姬市天美从以前就让那由太非常在意，某天天美满面愁容地请求那由太帮忙寻找一样他丢失的东西——黑色的小箱子，那由太自然二话不说就答应下来。



在与天美寻找黑箱子的过程中，那由太发现两点不太对劲，一是总是与天美形影不离的女仆芙卡不在天美的身边，二是提到黑箱子时天美的态度有些奇怪，而且似乎并不愿意透露箱子的细节。即便如此，经过一天的寻找，那由太最后在天台找到了那有着一样存在感的黑色箱子，而女仆芙卡前不久就一直待在天台上……第二天那由太将箱子交到了天美的手里，实在好奇的他追问了一句里面到底装的是什么，而天美则为难的回答道那里是“吃剩下的东西”，是“与大家回忆的象征”，便不再多讲。不管是天美奇怪甚至让人感觉有些可怕的态度，还是寻找箱子过程中遇到的怪事，甚至箱子本身的谜题，那由太都决定不去多想。而实际上，以此为契机，他与天美的距离迅速拉近，而让他无暇他顾。



两人一起到岛上的小镇约会，带着大小姐体会平民生活的乐趣，两人的感情迅速发展，经过一夜的体验之后便结为情侣。从未经历恋爱的天美还害羞地写了一封信交给那由太，让他一个人的时候再看，两人之间的点滴仿佛都在象征着幸





福。然而某一天放学后，那由太在镇上闲逛的时候，仿佛受到招引一般，来到一座废弃的楼房里，在那里见到一个穿着EDEN校服，散发着阴气长发少女。这位不明身份的少女不由分说地忠告那由太，那个女人——天美不是什么好东西……

“她是个骗子。”

面对各种各样的异常，那由太依然决定不去追究，回到一如既往的日常中，但第二天，他带来学校，为了准备上课器材而来到体育仓库里，却意外发现了又一个黑箱子。没能经受住诱惑的他，打开箱子，里面装的，竟然是一颗眼球！

伴随着那由太响彻空气的悲鸣，世界开始回溯。

Part B

镜头回到转学生欢迎会后大家正在打扫的一幕，但与之前不同的是，天美从世界上消失了，而她的女仆芙卡则变成了独眼，随时带着眼罩，当她也不再是别人的专属女仆，而是立志成为女仆的修行者，对他们来说理所当然的“日常”再次展开。

大家都对芙卡执着于女仆的原因好奇，那由太也不经意地向芙卡问起过，但却被她给岔开了话题，那由太也明白这不是他人可以随意踏入的领域。可是没过多久，两人在镇上闲逛时，芙卡向他提出了一个意外的请求，希望他成为自己的“主人”。芙卡经过多年的修炼已经练就了一身女仆的本领，现在唯一缺失的就是值得她去侍奉的存在，必须拥有主人她才能成为真正的完美的女仆。那由太多番思考之后答应了她，也在她的主动之下，从各种意义上都成为了她的“主人”。有了这层主从关系之后，芙卡才自愿说出了自己不曾向他人提起的经历：

她并不是日本人，从小生在一个贫穷的国家里的一个普通家庭，某一天与父母外出的时候遭遇到企图绑架她的歹徒。歹徒不但将芙卡抓走，还杀害了追逐他们的父母，从此芙卡就成了孤儿被孤儿院收养。在她的祖国，女仆是非常普遍的职业，因为国家的大部分财富都掌握在小数特权阶级的手里，而成为他们家的女仆也就意味着生活的安定，对他国女性来说，女仆也是大家的憧憬。成为孤儿的芙卡不愿安于贫穷的现状，立志要成为真正的女仆，几经周折来到了日本。现在的她追求女仆，除了金钱和物质方面，更多包括一种对从属欲的渴望，在她的心里，只有主从关系才是绝对安定的。得知了这一切的那由太，便决心今后要与芙卡一同携手并进，维护她来之不易的幸福。





而就在这时，那由他又在那座废弃楼房里，见到了自称“尸”的神秘少女。

“你无法填补她的孤独。”

尽管存在着种种不安，但日常中的些许异样被没有阻止那由太想要和芙卡在一起的决心，两人就这样过着即是主仆又是恋人的生活，日复一日年复一年，那由太也对这份幸福深信不疑，不过他的心中也有一个疑点：

“你右眼是怎么回事？”

“——天生就这样。”

面对斩钉截铁般的回答，那由太虽然无法释然，但还是决定不再追究，毕竟芙卡身为女仆不会对主人有所隐瞒，是吧？

姐妹·丧失







Part A

再次回到故事的开端，依旧是天美消失之后的世界，故事依然从日常一般平淡的生活中展开，这一次话题围绕着玖塚姐妹。为新生办完欢迎会后的第二天，浅见子把那由太叫到教学楼背后有事找他商量，原来是因为妹妹津过子最近有些不太对劲，放学后总是不知道去了什么地方很晚才会宿舍，问她也不肯回答，仿佛是对姐姐隐瞒着什么。对此非常担心的浅见子求那由太帮她去打探，但没想到反而被津过子的一场“秘密的交易”给堵住了嘴，无奈之下只得放弃。

这样的日子过去几天之后，浅见子担心姐妹的关系会因此而出现裂痕，终于还是忍耐不下去，再次强行求得那由太的协助，在这天放学后跟踪妹妹，没想到津过子每天都偷偷在女仆店打工，而且她的目的是攒钱买一副中意的十字架送给姐姐……当晚，津过子用刚刚拿到的工资买到了礼物，浅见子见状就冲到了津过子面前，姐妹之间的误会和隔阂就这样迎刃而解，见姐妹俩相拥在一起那由太感叹姐妹羁绊之深，深感无比欣慰。

以此为契机那由太与玖塚姐妹的关系迅速走近，姐妹俩本来也一直对那由太抱有好感，两人在商量之后，同时向那由太告白，并合理将他“逆推”（汗），就这样开始了“三人”一起的交往。接下来是一段非常快乐而甜蜜的时光，三人上学时一起在屋顶吃午饭，放学后一起在镇上约会，夜晚的时间也一同度过……但是谁都明白这样的“异常”并不可能永远继续下去，只是没人愿意承认而已。而为那由太戳破这一点的，竟然是那个名叫“尸”的少女。

这一次，那由太依旧在“老地方”见到了她，虽然那由太并不记得回溯前那些世界的任何事情，却唯独记得尸的存在。让他不知所谓的是，少女竟然还指摘到：

“——这不是人数的问题。那根本算不上真正的爱。”

她说的究竟是什么意思？那由太还无暇思考尸的真意，三人的关系很快发生了变化。虽然感情的加深，独占欲也逐渐膨胀，姐妹俩都无法再分享同一个恋人。某一天，浅见子独自来到那由太的房间向他提出分手，身为姐姐的她深信为了妹妹的幸福自己不得不退出，殊不知妹妹已经在她之前就已经向那由太提出了相同的事。而在得知那由太已经拒绝了妹妹的提议之后，浅见子则像发了狂一样立刻冲出了房间，四处寻找津过子的踪迹——她明白，虽然妹妹也会为了姐姐的幸福而让步，但是在让步之后觉悟和行动是不同的：即便与那由太分手，浅见子也会默默在一旁支持心爱之人和妹妹的恋情，但是津过子却会认为自己无法那么灵活，那么坚强，只能做出更极端的选择——

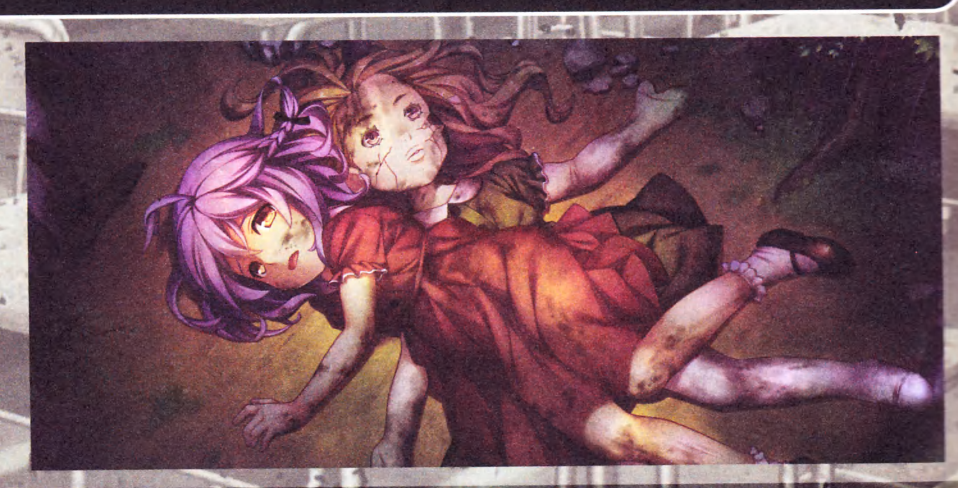
当那由太晚一步追赶着浅见子的脚步，来到学校屋顶的时候，津过子已在不知为何出现在那里的尸的怂恿之下，跳下了教学楼。留下浅见子仿佛失去了神志一般默念着：

“即便在‘这里’你也要拒绝我吗……”

而那由太见到津过子的“残害”，陷入狂乱，这时浅见子却递给他一个似曾相识的黑箱子。那由太仿佛本能一般将它打开，里面竟然装着一整只——人的手臂。他的意识再次断裂。

Part B

世界再次回到新生欢迎会的下午，与之前不同的是，不知为何浅见子消失了，津过子变成了天生没有右臂的独臂少女。这位身残志不坚的少女，脸上时刻挂着开朗而温柔的笑容，在言谈之间吸引着那由太的目光。偶然一次那由太发现她独自一人在教室里露出悲伤的面容，才打开了两人之间的话匣子。她回想以前的生活，认为自己是被父母抛弃才会来到EDEN，而其原因，除了她的手臂的问题，还因为她从小患有心脏相关的重病。



她从小生在一个宗教信仰浓厚的家庭，小时候有一次父母外出旅行的时候，她背着奶奶一个人抱着她心爱的大人偶到家附近的后山探险，却不幸从陡崖上跌落。尽管幸亏她摔在人偶上面

而没有受重伤，但被送往医院后却检查出了心脏方面的病。从此之后家人对她的态度就发生了改变，而她自己却努力地想要重新的到家人的认可和关注，最终回到家庭中去。因此下决心要成为一个优秀的人，秉承家族的教诲，理解祈祷的重要性，来到天使岛之后也每天都会虔诚的祈祷。

深受这样坚强的津辻子吸引的那由太决心要永远支撑着她生活下去，而在津辻子的主动表白之后，两人很快就开始了交往。这之中，尸再次出现，留下了谜一般的话语：

"你打算成为她的右臂，可本来应该反过来，她应该成为你的右臂才对。"

"你绝对不可能到达她'想去的地方'。"

其后的某一天，津辻子提出想带那由太去一个"想去的地方"，那由太心怀不安地与她一同经过漫长的徒步，来到了一座森林深处的破败的教堂。在那个仿佛有什么东西侵蚀着那由太内心和大脑的大堂里，津辻子向着十字架诚恳地祈祷，向神灵，向父母报告自己的成长……多年之后，两人从EDEN毕业，约定要一同离开天使岛，鼓起勇气回到津辻子的家中。出发的这一天两人满怀希望在港口等待船只的到来，却听见了异样的警报：

"受验者不可离开岛屿。"

"不可带着「GIFT」外出。"

"你们……无法离开这里。"



男女·掠夺



Part A

逐渐出现裂痕的日常再次重启。依旧是独臂少女所在的世界。

某一天放学后，那由太在学校里碰见了从慢朝气的小个子学妹猪猪和女子力爆表的淑女伪娘御伽，交谈得知御伽正在帮猪猪一起寻找一个身穿EDEN校服的黑长直美少女。猪猪说她之前在街上偶然见过她，一直很在意她，想和她做朋友。根据猪猪的描述，那由太判断猪猪所说的应该是这个世界里他尚未蒙面的尸，虽然对尸没有什么好感，但那由太也很在意这个谜一般的存在，于是开始帮助猪猪一起寻找。

众人在学校里找了一圈无果之后，继续来到小镇上寻找线索。这时那由太似乎在人群中找到了尸的身影，于是开始分头寻找。猪猪和御伽一同仿佛受到招引一般，来到某个小巷深处，发现尸正在那里等她们到来。猪猪说明了来意后，尸指责她说做朋友只不过是借口，而尸更表示对猪猪和御伽"两人"各有债要讨。

猪猪还没回过神来，就发现自己身处一个破旧的楼房内部，她平时喜爱的御伽"学姐"竟然在尸的操纵之下疯狂地自慰，这让猪猪意识到，不管平时的御伽怎么像一个女性，但他归根结底还是一个"男性"的事实。而事情还并不止于此，仿佛失去自我的御伽将猪猪按倒在地，开始强暴她。猪猪虽然非常意外，但似乎也不是特别反抗，这让尸少许意外，于是她把分头行动中的那由太也找了过来，替换了御伽的位置，这一次猪猪终于开始疯狂的反抗，口中也吐出各种咒骂的语言，尸这才满意的笑了……

原来，猪猪是一个真正的蕾丝，对男性器无比厌恶，平时只能幻想和女性啪啪啪（？）。她之所以想要寻找尸也是因为对她一见钟情，想要实现自己的欲望。由于御伽从外表和言行来说都是一个无比接近女性的存在，因为如果对象是御伽她还勉强能够接受，但对象一换成别人就暴露了本性。不管是想成为女性的御伽，还是蕾丝的猪猪，都在尸的控制之下受到了最大限度的掠夺和侮辱，尸说这是因为她对"两人"有怨恨，并且绝不肯原谅她们，但却对原因缄默不言。而最后她的矛头还转向了那由太：

"我要杀了你。我受到的委托就是这样。"

回过神来，那由太身处在无人的教室中，在他面前出现了一个黑箱，里面装着的，是一段男性的●●●……



Part B

世界回溯，重新构建。

同样以欢迎会之后为起点，这一次消失的猪猪，登场的御伽则是一个性格内向的真正的女性。面对眼前"一如既往"的同伴们，那由太感觉仿佛忘记了什么，但是却仿佛自我保护一般不去思考，反正日常还会继续下去。

一次，那由太目睹御伽因为接触到男同学当场就晕厥之后，终于得知御伽格外内向和弱势是因为患有严重的男性恐惧症，为此她也感到十分自卑，但不知道为什么唯独对那由太没有过剩的反应。看见这样一个柔弱的美少女对倾吐烦恼，那由太不由得有些心动，随后的交往里便不由得更多在意御伽的言行；而御伽也逐渐感觉到，仿佛对那由太能够撇开阴影敞开心扉，能够真正的把他当做男性去接纳。当御伽向那由太坦白这些想法的时候，那由太就算迟钝也知道了少女的心思……



内向的御伽鼓起勇气献出自己的处女，那由太也决心以相应的觉悟去回应她。两人就这样度过了一段幸福的时光，御伽终于说出了自己的过去：她的母亲在生下之后很快就因病去世，她从小就跟父亲一起生活。她的父亲是个很恶劣的人，整天酿酒不务正业，还把御伽当成一大累赘，直至某一天父亲想要杀掉御伽摆脱负担，在动手之前竟然还强暴了年幼的女儿……这就是她男性恐惧症的根源。在那之后她躲避着所有男性，在恐惧中生活了十几年，在"这里"终于找到了自己可以完全接受自己的对象，并希望永远不离开"这里"。

然而，不久之后的一天，御伽在恍惚中来到那做废旧的大楼里见到了尸。尸指出她对那由太的感情是受" Theodore Vector"的影响，但她自己却对这份爱和幸福深信不疑……

就这样，两人在这里生活漫长的时间，回首携手走过的日子，御伽问道：

"对我……有什么比较在意的事情吗？"

"……没有，什么都没有"

那由太嘴这样回答。但是，既然小时候她已经被父亲强暴，那为什么，两人结合的时候她还是处女呢？

仿佛在和平幸福的日中划过的一道波纹一般，两人牵着手前行的背影里，出现了一个手持匕首的身影……

"怎么会……明明已经杀死你了……爸爸"



单恋·侮辱

Part A

这一次话题的中心是活泼的"假小子"四十九筮。筮身为篮球部一线选手，平时放学后总是在篮球场上训练，这一天，那由太却在校园的角落里找到正在独处的她。原来她似乎因为某些原因陷入了前所未有的低谷，在场上发挥不好，但是她自称是有了压力会更加拼命的类型，所以邀请那由太周末去给篮球部的练习比赛打气，并强调一定多叫上一帮朋友，人多更能鼓舞她。那由太很快就约到了一帮朋友，其中也包括他的损友——死宅绅士羽濑久次来。

周末的比赛上，虽然篮球部输掉了比赛但是在大家声援中筮出色的发挥却获得了大家喝彩——在喜欢的人面前肯定要表现出帅气的一面，筮悄悄地这样说道。只不过，筮喜欢的并不是那由太，而是久次来。实际上平时的交往中，筮和久次来之间的一点一点那由太都看在眼里，他自然明白筮的感情。筮讲到，她小时候有一个青梅竹马的少年和久次来很像，但少年身患重病，一直在医院里生活，某一天筮为了满足少年的小小愿望，带着他逃出医院到附近的深山里玩耍，导致少年的病情加重，那再之后不久就离开了人世。筮一直对此感到自责，也无法忘记关于少年的回忆，来到EDEN遇见久次来，发现他与记忆的少年很像之后，她便开始格外关注久次来，这也成为了这份恋情的契机。





由于筮从小到大就过着与恋爱无缘的日子，完全不知道该如何去表达自己的感情，也不知道怎么才能顺利表白，更何况她的单恋对象又是那个公认的残念人士，一般的表达方式很可能无法传达给他。无奈之下筮只好找那由太求助，而那由太虽然也想帮忙这个忙，但无奈他也毫无恋爱经验，于是只能找来了大家心目中成熟的大姐姐，学姐彬白夜夜萌来指导筮学习抓住男人心的方法。

于是三人在一起折腾了好几天，起初研究的内容还很正常，比如如何用料理抓住男人的胃，如何学会淑女的言行举止等等，后来逐渐转变成怎么才能显出骚气，怎么用色气勾引对方……在这期间，夜夜萌学姐的言行也越发诡异，不但对那由太霸王硬上弓，甚至还故意"表演"给筮看，筮虽然嘴上指责学姐毫无常识，但她自己内心却也躁动不止。

一天，夜夜萌即将筮和久次来同时约到校舍背后，筮以为这是在为她创造机会，于是打算赌上一切强行表白，却因为说不出口而决定模仿夜夜萌的方式直接吻上去……结果把看似奔放实为胆小的久次来给吓跑了。

接下来，就是噩梦一般的展开。在刚刚深受打击的筮面前，夜夜萌再次表现出抖S性格，当面调戏那由太，一点点让一直寂寞难耐的筮陷入自暴自弃的状态，愿内心逐渐崩溃。就好像一个残



虐的女王逐渐将心爱的玩具彻底玩坏一般。而就在夜夜萌疯狂一般得意忘形的时候，她背后突然出现了一个头带黑山羊面具，满身黑衣的神秘人物。夜夜萌还没反应过来，腹部已经被黑山羊手中的大镰刀刺穿。

“你玩得太过了。”

“还有很多是需要‘他’去做，别碍事。”

黑山羊抛出几句话就离开了，留下一个无法收场的残局。

而那由太回过神来，发现自己已经身处学校的天台之上，尸出现在面前，仿佛已经是惯例一般递给他了一个黑箱。这次箱子里装着的，是一片一眼看不出是什么东西的血肉模糊的东西……



Part B

世界再次变化。

那由太再次睁开眼，仍是最初的那个下午，眼前的同伴中，久次来不知所踪，而筮则成了一个全身绑着大面积绷带的弱气少女，从绷带的间隙可以隐约看到烧伤的痕迹。这些丑陋的伤痕让她对自己充满了自卑，所以到现在也一直害怕别人注意她的身体。

那由太建议说，既然这样不如投入到某一项自己感兴趣的事情中去，这样机能分散烦恼，还能找回自信和勇气。但这样的身体也无法参加体育运动，别说让对手恶心，就连队友都可能无法接受，所以对于这样的她来说，投入到文化系兴趣中去才是最合适的选择。

起初她不愿意说出自己的兴趣是什么，一次放学后那由太跟踪她到了一个无人的教室才发现她喜欢创作绘本。一开始筮以为那由太只是好奇心作祟才多管闲事，所以对他态度冷冰冰地拒绝，但发现那由太是真心关心并希望她幸福，两人关系才迅速改善，特别是后来筮为了创作拜托那由太让她观察男性身体之后就一发不可收拾。恋爱的成功让筮逐渐找到了自信，并有了面对未来的勇气。不久之后她就完成了绘本，展示给那由太看。

绘本讲述这样一个故事，小镇上有一个贪婪而狡猾的女孩，为周围带来了很多麻烦。镇上的人想了各种办法教训她，她都不肯改过，甚至还骗到一个大家都喜欢男孩向周围显摆，于是大家将真相的本性告诉给男孩。得知了女孩本性的男孩终于成功的杀死了女孩，就这样小镇又恢复了平静。可喜可贺可喜可贺……

这充满狂气不知所谓的内容，不知为何，竟然让那由太泪流满面。

转眼间不知道过去了多时间，筮和那由太一起走了过来，幸福的时光让筮逐渐不是那么在意



烧伤的痕迹，身上的绷带去掉了很多，笑容也变得更多了。

眼前她投递的稿件通过了出版社的审查，或许成为作家的梦想在不久之后就将实现。然而，在那由太的耳边却永远有拍打篮球的声音向亡灵的脚步一般在耳边挥之不去……

依存·对立

Part A



街道上为什么看不见人影？学校操场上为什么没有学生？因为不是休息和课间时间？

算了，那都不重要。反正这只是日常而已……

在渐渐变质的日常中，某天放学后在学校里闲逛的那由太闯入了正在看内部会议合唱部。

往年合唱部在学校举办的文化祭上都会表演节目，今年她们决定表演独唱——毕竟部员只有三人，无法实现真正的合唱，不如三人各司其职创造共同的回忆。经过商量，拥有才能的真顷担任主唱，从小也有音乐素养小鸟负责钢琴伴奏，而不懂音乐的晦则负责音响照明等舞台演出，后来那由太也以参谋的身份临时加入了他们。

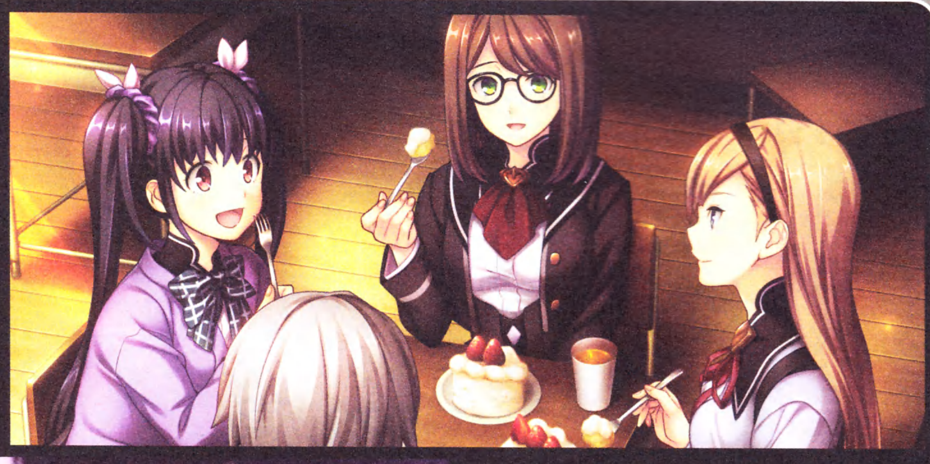
经过了一段时间的努力，三人之间留下了共同美好的回忆，文化祭的准备仿佛一只十分顺利，但到了演出前几天，真顷却突然因为紧张而不能唱歌了，她提出让小鸟代替她上台。但是小鸟却非常生气的不予理会，甚至打了真顷一耳光。那由太对着突发的事态不知所措，想要劝解小鸟，小鸟却职责真顷从小就是这样总是把自己不愿意做的事推给自己，这一次她绝不肯退让于是两人不欢而

散。面对这突发情况那由太不知所措，但晦则表示只要让她们俩和好，唱歌都是小问题。

果不其然，真顷和小鸟因为一场意外的事件矛盾迎刃而解，真顷很快就道歉说自己不能唱歌是说谎，但她明白小鸟内心想上台赌场，她也真心希望将这个机会让给她。但是小鸟则表示这场表演是大家一起努力的目标，为了让表演成功，所以应该让更有声乐才能的真顷上场，因此她不允许真顷临阵脱逃……

原来一切都是为对方着想，那由太在感叹虚惊一场的同时，也深刻感受到了三人之间深厚的羁绊。于是，合唱部表演的成功也就是顺理成章的事。

但是日常逐渐被异常所侵蚀，三个女人一台戏是不变的法则，随后展开的就是三个少女对那由太不堪入目的争夺战。首先是晦先发制人，但她似乎只是走个过场，告诉那由太其实小鸟和真顷关系很差，没有晦在中间调解她们俩根本没办法正常相处。一开始那由太还不敢相信，但仔细一回想，才发现的确如此，他几乎没有见过小鸟和真顷独处的样子。





真顷明确的表示，自己讨厌小鸟，但是没有小鸟她有活不下去，因为这个世界上总有许多自己不愿意的，肮脏而污秽的事需要有人帮她解决……后来，她们俩为了争抢那由太更是撕破了嘴脸。看着两人在争吵谁中出量多这种荒唐问题的时候，那由太终于感受到了她们，以及这个世界的异常，像发了疯一样冲向出学校，下意识地来到了那座旧楼房里……

在那里等待他是，露出故意笑容的尸，和依然拥有异常存在感的黑箱。

这一次，箱子里是一张人的嘴。

Part B

小鸟也消失了。真顷无法开口说话。但在这个世界里更大的一场是，不管学校还是教师里，所有房间的窗户都被厚厚的钢板所隔离，只要在室内都没有任何阳光；校园里除了“熟悉”的同伴没有其他的人影，而且围墙上还有重重钢丝防护网。社团活动？EDEN根本不存在这种东西。这仿若牢笼中的生活，就是大家的“日常”。

一次，那由太在操场边上发现她正在喂养一只野猫，但由于EDEN不允许养宠物，这小小的秘密为两人打开了交往的契机。真顷依旧是一个热爱音乐的少女，但由于没有声带无法歌唱，她梦想成为一名钢琴家。由于生在音乐世家，她从小接受了严格的钢琴教育，但双亲过于苛刻的管教和课程安排曾经一度让音乐成为她的负担，为了改变这一点她才来到EDEN，这个能够自由享受音乐的地方。

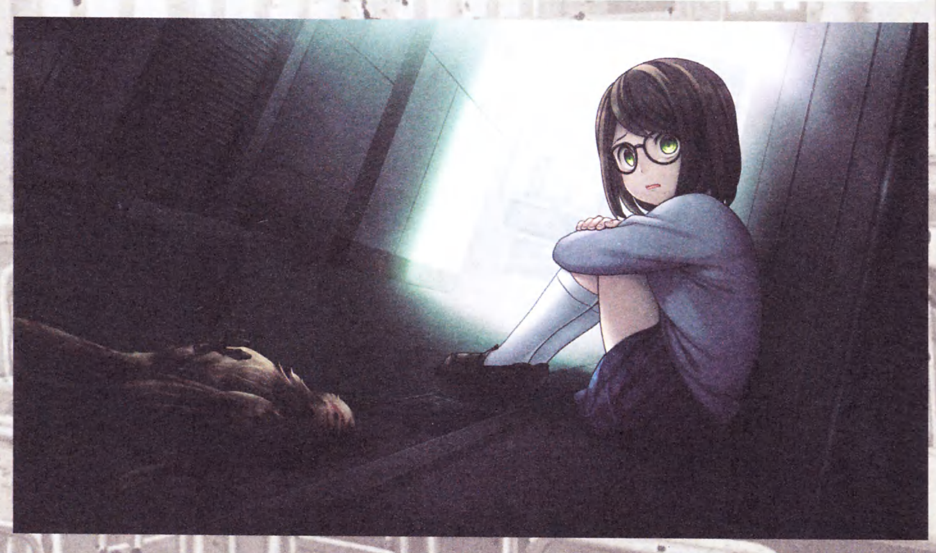
看着这样即便没有语言，也能积极地面对生活和梦想的真顷，那由太仿佛不从何时早已积蓄的感情爆发了出来，与真顷很快成为情侣。在甜蜜的交往中，那由太的记忆开始出现裂缝，不但记忆频繁出现断层，曾经无数次回溯都被完美重置的记录（LOG）仿佛溢出一般，干扰着他的思考和视线。

是的，他隐约明白了，这个世界上没有“同伴”，眼前的“她们”，几乎都是“恶魔”。而自己，这是为了“赎罪”而来到“这里”的。

——那么真顷呢？

那由太回忆起来，曾见过课间时间真顷接着电话离开了教室，如果真顷不能说话的话……

那么她到底在跟谁通话？



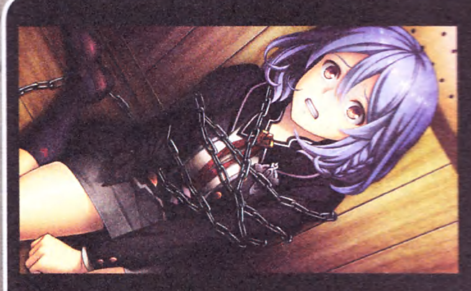
杀戮·觉醒

Part A

这是一个充满恶意的世界。

新生欢迎会结束之后（新生到底是谁？），大家（到底是几个人？）一起在教室里（教室是这样压抑的吗？）收拾残局。即便是同一个下午，当看不到任何阳光，当同伴都残缺不堪，整个平和的空气也充满了异样的紧张。

当众人结束工作准备离开的时候，才发现教学楼的楼道里的灯打不开了，而且教学楼大门也被厚厚的卷帘门堵得死死的。意识到自己被封闭在这里的众人在办公室也找不到老师，只好开始寻找脱离的方法。然而恶梦却在阴暗中一步步





靠近，走散的同伴一个个被神秘打扮的黑山羊以残忍的方式杀害。真顷、御伽、笠、芙卡、津辻子……她们逐一成为残缺的遗体出现在那由太的跟前，最后黑山羊抛下夜夜萌等人将目标转向了那由太。他疯狂在教学楼里逃避，最终逃到了天台之上，然而黑山羊却早已在那里等待他，手提着5个少女的头……

“我的复仇这就结束了。”

“这个世界也结束了。”

黑山羊这样说着，一步步将巨大黑镰逼近那由太。然而这时候尸却突然在两者中间，阻挡住了黑山羊的攻击。

“已经够了……求你把他解放了吧——”

曾经一次次杀死自己的尸为什么会在这个时候出现并救了他？那由太依然不知所措，但是尸脸上从未出现过的温柔，和悲伤的表情却让他内心受到了难以承受的冲击。

“那由太，我并不恨你……”

这一句包含了一切的话语，不知怎的，让那由太放声痛哭……

最后的黑箱子出现在眼前。

里面存放的最后的碎片，是似曾相似的，仿佛被封印在记忆深处，又仿佛随时都在身边的，那个长发少女的……头颅……



Part B

“这里是一个乐园，不是天使你不应该继续留在这里。”

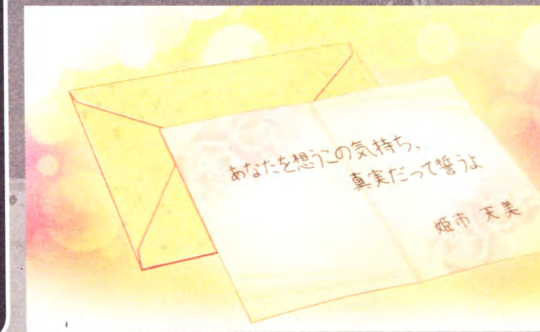
“所以赶紧离开吧。”

那由太睁开眼睛，那里是EDEN的教室。他仿佛做了一个很长很长的梦，感觉发生了很多事情，但记忆却十分朦胧。即便如此，他还是记得，自己有一群非常可靠而重要的同伴。根据回响在脑子里的一个声音的提醒，他回到宿舍里自己的房间，在自己房间的抽屉里找到了一把银色的钥匙，以及一封个似曾相似的粉色信封。

钥匙，是离开这个世界所必须的道具。而这信封则是残留才这个世界上的”记忆“（Log）。信签上，可爱的字体这样写道：

我发誓，我对你的这份感情是千真万确的。
——姬市 天美

这是早在最初的”世界“里，已经消失那个少女交给那由太的信。但是那由太一瞬间明白了，忘记了很多非常重要的事情，不只是一个个消失的”同伴“，还有在那之前更加重要的，绝对不能忘记的东西。于是为了找回这些失去的东西，也为了做一个了结，他在同伴们温柔的道别和鼓励声中，用银钥匙打开了EDEN中一扇从未开启的门……



记录·真实

现实。

时间是脑科学获得了突破性进展的近未来，世界上出现了大量拥有异常多重人格的患者，这些患者的因为在成长期经历了各种各样的严酷环境，在近距离体验了身边发生的死亡，内心遭受了严重的打击。仿佛是为了自我保护一般产生的副人格——GIFT，拥有超越人类社会规制和伦理的暴虐性，是极为危险的存在，他们被称为过觉醒狂暴人格障碍。另一方面，由于遭到惧怕，患者本身也经常受到常人的虐待和排挤。虽然依靠现代的脑科学，可以从过强行手段将GIFT从患者脑中完全清除，但是现今的法律和伦理观认为，副人格也拥有人权，消除等同于杀死他们，所以除非真正犯下重罪，一般情况下是不能通过合法手段清除GIFT的。

治疗障碍，终结虐待，为创造人格障碍患者们创造乐园。在这样的初衷之下，以脑科学权威葛笼井雫流教授为核心的研究团队在具体本土较远的孤岛上建立了名为EdEn（EdEn End of disorder, End of neglect）的，GIFT携带者隔离和治疗设施。岛上建有供患者们生活休息的宿舍以及用于活动和治疗的设施，为了确保患者们的身心健康，治疗设施采用了类似学校的方式营运，每天让患者们到设施接受教育。岛上各种设施都装置着扩音器，定时放送放松能够抑制GIFT觉醒的电波，并且每天都会为患者分配控制GIFT的药物。就这样通过平淡的日常生活逐渐治愈患者的身心，并且利用岛上的设施持续让GIFT沉睡到人格深处不再显现，这就是EdEn的治疗方针，事实上也已经有不少治愈的案例，他们成功从EDEN毕业回到了社会生活。

但是，不管是对国家，社会还是赞助团体来说，这一切都不只是单单的社会福利，EdEn在背后更重要的目的是对GIFT进行研究。现任最高管理者葛笼井教授也是为了这份求知欲，而放弃了自己成功的仕途，自己选择流放到这个孤岛上。





在漫长的孤岛生活中，让葛笼井教授最为在意的，就是那个名叫期招来那由太的患者。他幼年时遭遇了空难事故，他是飞机上唯一的幸存者。但是活了下来却并没有为他带来幸福，而是经受更为残酷的肉体伤痛和来自社会和舆论的骚扰。经过调查已经明白，他所携带的GIFT拥有最顶级别的危险度，如果此事一旦公开，他的GIFT毫无疑问会被强制消除。教授甚至其危险性，但还是不愿意放弃这样一个绝佳的研究对象，于是对其他人隐瞒了真实的危险度。

由于GITF之间有一种名叫"Theodore Vector"的现象，GIFT们会被拥有更高危险度的GIFT所吸引，并且这种作用似乎还能影响主人格，因此，EdEn的生活中，那由太总是被各种各样的少年少女所包围着。一般来说，GIFT携带者的主人公本身也会存在各种各样的人格障碍，在EdEn生活的患者只有少数是可以正常交流的状态，而那由太的主人公却看上去没有任何问题，是一个性格温和的少年。以他为中心的患者们就这样度过这平稳的日常，直到葛笼井教授收到了一封来自高层的通知。

在此之外葛笼井教授就像做一个实验，在GIFT携带者中间混入正常人，他们会发生什么样的变化。高层虽然同意她的实验计划，但却要求正常人需要教授自己去准备，而教授在思考良久之后，将自己的女儿——葛笼井桦音叫来了EnEd。在女儿还小的时候，教授的丈夫就因病去世，立志投身学术的她不知道该如何面对自己的女儿，在EdEn计划开始之后就将女儿一个人留在本土生活，但她又不是能够完全割舍骨肉亲情的冷血之人，一方面内心存在对女儿的挂念，一方面也明白把她叫来EdEn存在很大的危险……即便如此，心中的天平还是偏向了学术的一边。而女儿桦音是一个善良而善解人意的女孩儿，她认为能为妈妈出力，就很乐意地来到EdEn了，但她却并不知道，这个名为乐园的场所是一个充满恶意的漩涡。

问题的起源是名为木之叶真顷的少女患者，她虽然理解GIFT的危险性，但却对GIFT存在依存心里，所以她利用天生的绝对音感编出了能够抵消岛上广播的旋律，放在手机里，每当响起遏制GIFT觉醒的广播，她就将手机放在耳边播放编制的旋律，从而让她的GIFT显现化。她的GITF好不容易摆脱控制，就再也不把身体的支配权交还给她本人，并利用旋律让另四名患者——芙卡、玖塚津辻子、由芙院御伽以及四十九筮——的GIFT也觉醒过来，五人就这样结成了"同盟"。

由于在岛上存在严密的观察和检查机制，GIFT们为了自保而并没有特别动向，直到桦音的到来。由于母亲再三强调过需要注意那由太这个格外危险的特殊存在，桦音在EdEn也不由自主



5名主要患者及其GITF信息考察分析

主人格	GIFT	成因和关联性	特征
芙卡 玛丽内特	姬市 天美	幼年时遭遇绑架案，父母在眼前被杀死。后来两名绑架犯也互相内斗而死，她在两具尸体前等待了超过24小时才被救出。GIFT原型不明。	主人公芙卡是外国人，GIFT天美却是日本人。两者的关联性是作品留下最后的未解之谜。作中唯一一个认同了凶暴性的GIFT，同时也疑为不仅仅受Theodore Vector影响，而且还真正爱上了那由太。
玖塚 津辻子	玖塚 浅见子	幼年时在山里玩耍时跌落，津辻子虽然幸免于难，但姐姐浅见子被津辻子压在身下不幸身亡。GIFT原型为姐姐本人。	GIFT浅见子自认为是妹妹渴望的温柔姐姐，不承认自己的狂暴性，自称总有一天会归还身体。受Theodore Vector影响较深的GITF之一，现实世界里频繁地与那由太接触。
由芙院 御伽	寻里耶 猶猶	身为男性被父亲强行要求女装。幼年期无法忍受父亲的性虐待，将父亲杀死。GIFT原型不明。	性同一性障害和同性恋的组合。由于身体是男性而GITF猶猶是女性人格，她为身心不统一而痛苦，下半身的欲望就是她的行动原理。虽然对那由太兴趣不大，但却对桦音虎视眈眈。
四十九 筮	羽濑 久次来	青梅竹马的因病去世。自己的行为导致青梅竹马病情加重，对此无比自责。GIFT原型为青梅竹马的少年。	另一个身体与GITF人格不符的组合，他的目标也是桦音。虽然同样是欲望第一但GITF久次来的思维很有逻辑，阴险狡诈。现实里的他非常鄙视写作和绘画创作，但在LOG WORLD里却被设定为创作型死宅，是为对他的另一种复仇。
木之叶 真顷	高梨子 小鸟	双亲是著名音乐家，从小被迫接受英才教育，幼年时一次逃课时近距离目睹了同龄少女从屋顶跌落当场死亡。GIFT原型即是这在她眼前身亡的少女。	非常特殊的患者。软弱的主人公主动向GITF寻求帮助，两者存在共生关系。可以说故事悲剧的始作俑者，在五个GITF中间有着类似领头人的地位。性格也极其残忍，但同样不认同自己的凶暴性。



的关注着他，这使得一直想把那由太据为己有的GIFT们暴躁起来。对桦音展开了各种骚扰，虐待甚至是侵犯。在危机时刻，竟然是那由太出面救了桦音，GIFT们不敢得罪那由太，当面只好退让。但是在桦音身为普通人却潜入患者中间的事实被他们发现之后，GITF们的残虐更变本加厉……

另一方面，始终关注着那由太的桦音，也逐渐对他带上了特殊的感情。这份感情是来自对他过去经历的怜悯，也是对他现在仿佛能海纳百川的温和性情的好感，更是在危机时候拯救了自己的感激。

当GIFT们夺走了桦音最重要的东西之后，桦音明白了真正束缚那由太人生的，并不是过去的悲剧，而是他身上的GIFT本身。只要有这GIFT存在，他就会被研究者当做研究对象，被GIFT们当做崇拜目标，永远无法获得自由。因此她做了一个决定：邀请那由太来到自己的房间，两人静静地相依，体味这与他“最后”的时光。而与此同时她将房间里的用来播放广播的扩音器关闭了，等待广播对GIFT的抑制效果逐渐消失，又把她带到了远离人烟的，森林深处的废旧教堂……



此时画面上出现了现实中那由太的姿态，那是一个充满震撼的镜头——独眼，独臂，全身绷带和烧伤，甚至失去了声带和性器……是的，这些残缺之处，分别就是在多次回溯的世界里，在少女们身上显现的部分。

为了解放这如此残缺却依然面带温柔表情的少年，桦音的目的就是等待那由太的GIFT觉醒，把她自己杀死，以这决定性的罪名让他的GIFT受到合法的制裁。这就是葛笼井桦音这名少女对满身疮痍的少年献出的，极致的爱的表现。这种爱，不同于GITF们来自Theodore Vector影响的关怀，不同于研究者们当做实验动物一般的关注……

“我发誓，我对你的这份感情是千真万确的。”



罪责·救赎

就这样，那由太的GIFT被判了“死刑”。

但以当代的技术无法将GIFT的人格从脑内完全清除，就算执行强行清除也会剩余一些残渣，只不过这些支离破碎的部分无法再构建成完整的人格显现出来。而这一事实，这成为那由太对自己和GIFT“复仇”的动力。

他主动联系到了失去了女儿、恨意无处发泄的葛笼井教授，两人达成一致之后，教授用他大脑里的记录“Log”为基础，在他的脑子里创造了一个与现实世界是似而非的虚拟世界——Log World，让那由太本人潜入其中去寻找破碎的GIFT的碎片。这些碎片分别与那由太融合之后，再一次次杀掉那由太，以此完成复仇。教授设定了一个与桦音极为相似的个体来担当复仇的执行者——也就是尸（在作中“尸”和“桦音”读作同音）；而教授本人则以管理者的身份俯瞰着整个过程，当有异常情况出现时会以制裁者的身份出现——也就是神秘的黑山羊。

经过漫长的过程那由太的复仇终于结束了，当他醒来之后才知道，教授的复仇并不仅限于此。她还将与那由太相关的五个患者和抑制了凶暴性的GIFT人格也送往Log World，为了让这虚拟世界生活更真实，还额外选择了几名患者的GIFT一共进入（即夜夜萌等其他同伴）。他们与那由太不同的是，对于世界没有能动作用，只能客观的目睹和经历事态的发展，身负罪责的五人以不同的方式经受精神和“肉体”的折磨和凌辱，而且那由太的GIFT碎片逐渐被清理的过程中，也同时也消除了5位少女的GIFT。而教授之所以会怀有这般恨意，是因为在那由太的GIFT杀死桦音的时候，他们偷偷跟在身后目睹了经过，为了避免自己被波及，将犯人指向那由太，他们竟然故意在桦音的遗体上留下了与那由太相同的伤痕——挖出右眼，截下右臂，剥开全身的皮肤，挖开下体和喉咙，最后甚至砍下头颅五个人分着吃了下去……

GIFT的所作所为原本是与患者本身没有直接关系的，教授作为研究者明白这个道理，但人之常情却无法让她轻易地将问题的剥离开来。将GIFT犯下的滔天罪行暴露给她们本人看，也对她们造成了极大痛苦和伤害，或许今后也无法正常生活下去……

就这样，教授也完成了复仇。少女们因为GIFT已经被清除，不会再显现出来，将以“痊愈”为由离开EdEn回到本土生活。而那由太本应跟少女们一样离开这样，就像桦音所期望的那样获得真正的自由，但是他却再次回到的Log World，在脑内的世界选择了与心爱之人享受乐园里的“幸福”。最后的





画面，身体健全的那由太与身穿婚纱的桦音（尸）坐在教堂里静静相依，片尾曲响起。但世界仿佛是在否定这幸福一般，音乐充满了杂音，甚至画面也不断颤抖并戛然而止……

在经过这个结局之后，我们重新开始游戏，将作品内所有选项全部看过之后，最后会出现新的选项，在这里那由太找到了真正直面自己罪责，直面为自己付出的桦音的方式——死亡。是的，幸存即是悲剧的他最终选择了自杀来结束自己的不幸，或许这对他来说才是真正，而唯一的救赎……

不能更多的评论

“我担任了企划和剧本。这是一个讲述笨拙的少年少女们的温柔故事。请大家多多关照。”

本作——在新生品牌NO BRAND的处女作『Chrono Box』发售之前，作为主创核心的外注写手樱庭丸男在推特上如此说道。通完作品之后，恐怕不论谁都能感受到这份浓浓的恶意（笑。当然，如果提前知道樱庭丸男是个什么样的人物，就知道这句话必然是天大的谎言了——在重口猎奇专精的品牌CYCLET混迹多年的此人，各种虫子、触手、凌辱、猎奇该写的题材全都写过了，近两年最为出名的作品……或者真正让他在黄油业界成名的，就是2014年的『駄作』，其中纯萌系画风下少年少女们平淡而善良的表象与残虐而病态的心理并存的两面性，给人留下了深刻无比印象……和心理阴影，而今年的这部并不起眼的『Chrono Box』，也毫无疑问会成为了新的代表作。

本作剧本的特征大致可以归纳为三点：其一，严谨布局和细节。从前文剧透非常粗略的介绍就可以看出，本作前期是以日常描写为主，作者在其中埋入了大量的伏笔和部分比较巧妙的叙述诡计，而这些几乎都在故事最后得到了回收，可以说作品的完成度很高；另一方面故事发展虽然有一定规律性，经验丰富的玩家也能猜到大致的框架，但是却很难预测到具体的展开，比如说，主人公每次开启黑箱之后，身为GIFT的人格会从Log World里被删除，而患者的主人格则会与原本属于那由太的残缺部分融合起来。这一现象恐怕和规律恐怕是当大多数玩家意料之外的。因此，从意外性来说本作是做得很成功的。

其二，是樱庭丸男比较拿手的“两面性”表现。本作中日常的平稳和破碎的真相是交杂在一起的。一般来说，与『Chrono Box』这一类以结构和悬疑元素为重要卖点的作品，对于人物感情的描写都比较淡化，因为过度重视抒情会破坏悬疑气氛。但是本作不同，在日渐破绽的日常之中，以心理描写见长的樱庭一丝不苟，而且不遗余力地描写着男女主角们在虚拟空间中”不真实”的感情和心理活动，这反而营造出了一种难以言语的荒诞且无条理的气氛。另外，GIFT本身是充满暴虐性的存在，这在最后的真相中观众可以充分体会，但是前期路线里被抑制了凶暴性的GIFT们却和一般少年少女并无二







致，普通地追求着各自的幸福。这也是角色两面性的特殊体现。

最后，或许本作最核心的部分，也就是对重口，猎奇的描写，包括各种工口戏在内，作者在各种18X场景中融入了大量的心理描写和比较重要的台词。当然这部分的表现力很大程度也依赖着作品的演出效果，在这里我们也就略过不谈了。

虽然说写手樱庭丸男决定剧本内容，但是很多方面是在制作方的努力配合之下才达到十足的效果。游戏中不管人物立绘，背景，演出特效，甚至是效果音都非常有讲究。比如说在Log World里随着GIFT逐渐消除，那由太对世界的认识逐渐变化。作品文字提到岛上一开始还存在路人，后来学校里逐渐看不到学生，原本丰富的学校活动也变得单一，后来连原本存在篮球部，合唱部都消失不见。在这个过程中，游戏各场景的背景也在变化，一开始明亮的教室和宿舍，逐渐变成窗户被钢板堵死的闭锁空间；普通的学园在不知不觉中变成戒备森严的牢笼；每次世界回溯都会有一段导入文字，这时画面上会播放一段八音盒的BGM，这段音乐会随着故事展开也逐渐出现噪音和干扰，到最后一轮的时候已近很难听出原曲。

故事的舞台转移到现实之后，制作者用了与之前不同的方式表现差异，其一就是所有人物的立绘都更加生动，不但表情更加丰富，增加了说话时嘴巴的闭合和眨眼的动作。另外，为了体现GIFT携带者生活环境的特殊，几乎在所有的背景里都画有喇叭。

综上所述，『Chrono Box』是一部布局很精巧，制作非常细致的作品，是一部融入了制作者灵魂的好作品，游戏中玩家随着剧情展开，根据各种细节的线索，逐渐对真相和谜题进行猜测和推理的过程体验很不错，最后谜底被揭开，伏线一点点被回收，的确也能带来震撼；他全通之后对细节和设定进行考察也充满了乐趣。从这方面看，本作是一部很值得去体验的作品，但是客观地说，本作的剧情本身并不算特别优秀。由于写手没有过硬的学术支持，作品的设定或是规则存在一些都合和牵强的地方；因为登场人物过多，分配到每个角色身上的笔墨就比较少，特别是对最核心的桦音显得描写不足，以至于可能大家无法对男女主角的处境和选择感同身受。

最后一句题外话，笔者在网上看到了个比较有趣的说法：『Chrono Box』就像是一部用『euphoria』的方式来演绎的『Re:Lief』。的确如此，我们不难发现『Chrono Box』和『Re:Lief』的确存在很多相似之处，但表现方式却有着天壤之别。在这个业界逐渐轻化的现在，为什么还是有公司喜欢用这样厚重……或者说重口的题材？写手樱庭丸男在作中借助黄油大师羽濑久次来之口回答了这个问题：因为越是“危险”的游戏才越受欢迎啊！▲



A z o m o 首 本 個 人 插 畫 集
正經同人
SEIKEI DOUJIN
蒼炎
そうえん
書名 | 蒼・炎
作者 | Azomo (Pixiv id=6342480)
美術 | YuGi
發行 | 正經同人
規格 | B5尺寸 / 28P / 全彩
出刊 | 2017年8月
通販請移步淘寶店舖

THE COMEDY

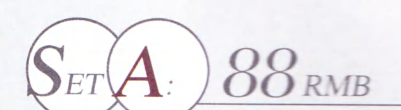
BEMIDH BAR: MOOR 01

作者：fabri

代理：妖蛾子军团 mmc

一个来路不明的**手提箱**，包含了旧相片、剪报、日记等文件，而这些线索都指向1923年中洛锡安郡的一起**集体失踪案**。

读者需要梳理碎片化的情报，**破解密码**并推测事件的**真相**。

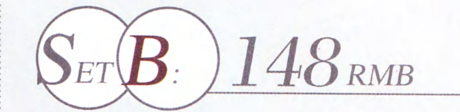


文件 31

中文辅助手册 B5 70p ↑ ↓

档案袋 1

封壳 1



文件 31

中文辅助手册 B5 70p ↑ ↓

档案袋 1

封壳 1

手提箱 1





公式站：http://midhbarthecomedy.weebly.com/　淘宝地址：https://item.taobao.com/item.htm?id=555390282135　微博：http://weibo.com/aifu123



山药酱Tororo

Fate Geis
The Vow of the Celt
Fate/Grand Order x Fate/kaleid liner PRISMA☆ILLYA

尺寸：16开横版A4
页数：约50P
语种：English

画师：山药酱Tororo
主催/文案/设计：Dante
策划：山药酱Tororo/Dante
社团：En-Sof





Magic_Xiang

http://www.pixiv.net/member.php?id=1549561

http://weibo.com/5013213780

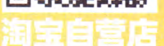
直播地址

Pixiv



Weibo





淘宝自营店 淘宝总本店 微信微店

Two Dimensions Mania SHOP

*本期商品二维码用微信“扫一扫”，即可直达商品购买页。



价　格：~~158元~~
狂热价：150.10元

小林家的龙女仆
康娜充电宝



价　格：~~15元~~
狂热价：14.25元

舰娘长门&陆奥款
纸面竹骨金属轴折扇



价　格：~~16元~~
狂热价：10元

东方project西行寺幽
幽子纸面竹骨折扇



价　格：~~15元~~
狂热价：14.25元

Fate/舰娘
双面清凉团扇



价　格：~~25元~~
狂热价：23.75元

舰娘舰上工作帽
（赤诚款）



价　格：~~35元~~
狂热价：33.25元

舰娘第六驱逐队
同款制服略帽



价　格：~~15元~~
狂热价：14.25元

路人女主的养成方法
主题团扇



价　格：~~110元~~
特惠清仓价：55元

Lovelive!巨幅浴巾
A款小鸟/B款真姬



价　格：~~100元~~
狂热价：95元

【二次元狂热100期纪念刊】
特别赠送河蟹子镇纸
精美礼盒分割包装，赠品内附



价　格：~~39.8元~~
狂热价：30元

扫二维码
下单30个1元拍宝贝



价　格：~~49.8元~~
狂热价：39元

扫二维码
下单39个1元拍宝贝



价　格：~~55元~~
狂热价：42元

扫二维码
下单42个1元拍宝贝





*本期商品二维码用微信"扫一扫",即可直达商品购买页。

舰队一航战赤城 / 加贺给食陶瓷砂锅碗

价　格：~~66 元~~
狂热价：62.7 元





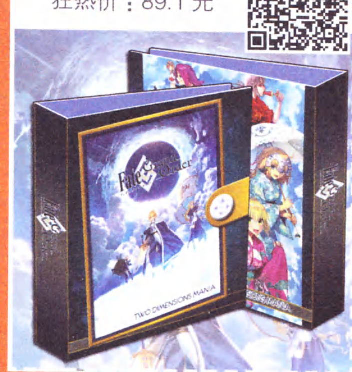
比村同款风扇便携式风扇

价　格：~~30 元~~
狂热价：28.5 元



Fate GO 卡本 / 活页集卡册卡本 赠 20 卡页

价　格：~~99 元~~
狂热价：89.1 元



Fateapocrypha 马克杯强化瓷杯贞德阿福女王四种款

价　格：~~45 元~~
狂热价：42.75 元



舰娘依阿华半透明直尺

价　格：~~19 元~~
狂热价：17.1 元





舰娘甲级难度击破记章甲鱼徽章

价　格：~~68 元~~
狂热价：61.2 元





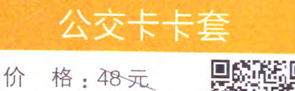
舰娘 / 舰队瑞鹤手机架 A 款

价　格：~~26.6 元~~
狂热价：23.94 元



fate saber 双面水晶公交卡卡套

价　格：~~48 元~~
狂热价：45.6 元





舰娘天津风 手机清洁挂饰 / 手机擦

价　格：~~15 元~~
狂热价：13.5 元





Fate/Stay night Saber 手机清洁挂饰 / 手机擦

价　格：~~15 元~~
狂热价：13.5 元

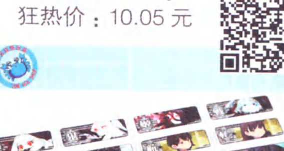






舰队 collection/ 舰娘 24 枚加厚 磁性冰箱贴

价　格：~~15 元~~
狂热价：10.05 元





《食戟之灵》幸平饭店主题加大便携便当包

价　格：~~18 元~~
狂热价：17 元





景·遺失されず幻想郷
fsproject社团东方Project同人本
A4全彩，4P封面，全本88P超大容量
副本东方3D画册+教程
并附赠3D红蓝眼镜和精美贴纸
二次元狂热官方旗舰店亦有寄卖
打开淘宝APP
扫描购买

二次元狂热出品

Fate Grand Order 宝典

Even if the whole planet has become the field of Holy Grail War
Even though everything on this ground has become a heap of ruins
Although there are countless incredible enemies blocking our path
The ending, has never been decided.



FATE系列
首款官方手游
FATE/GRAND ORDER

详细
设计、设定、
背景

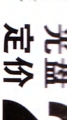
尽在此刊
73位英灵，73个宝具，
数百种技能

二次元狂热
Two Dimensions Manic
105

微博：http://e.weibo.com/2dmania
信箱：2dmacg@sina.com

封底故事
MagicXiang作品






光盘
定价 25
非卖品